JM®
JAPAN
MAGAZINE
BIMESTRALE - ANNO XXXIII - N°4 - 6,90€
4 JAPAN POSTER DA COLLEZIONE ... in regalo!
© Rumiko Takahashi, Studio Deen, Fuji Tv
めぞん一刻
MAISON IKKOKU
Cara dolce Kyoko
LA TAKAHASHI CHE COLPISCE AL CUORE!
SENSEI
NAOKO TAKEUCHI
Tra manga e scienza, prima e dopo Sailor Moon
FOCUS ON
SAKURA
Le avventure di una catturacarte!
IERI E OGGI
HOLLY E BENJI
Tanti remake per un unico CULT!
P.I. 11-06-2024 - LUGLIO/AGOSTO
CONTO DEPOSITO
Sprea COMICS

SOMMARIO

«Japan Magazine» è una rivista a basso impatto ambientale.

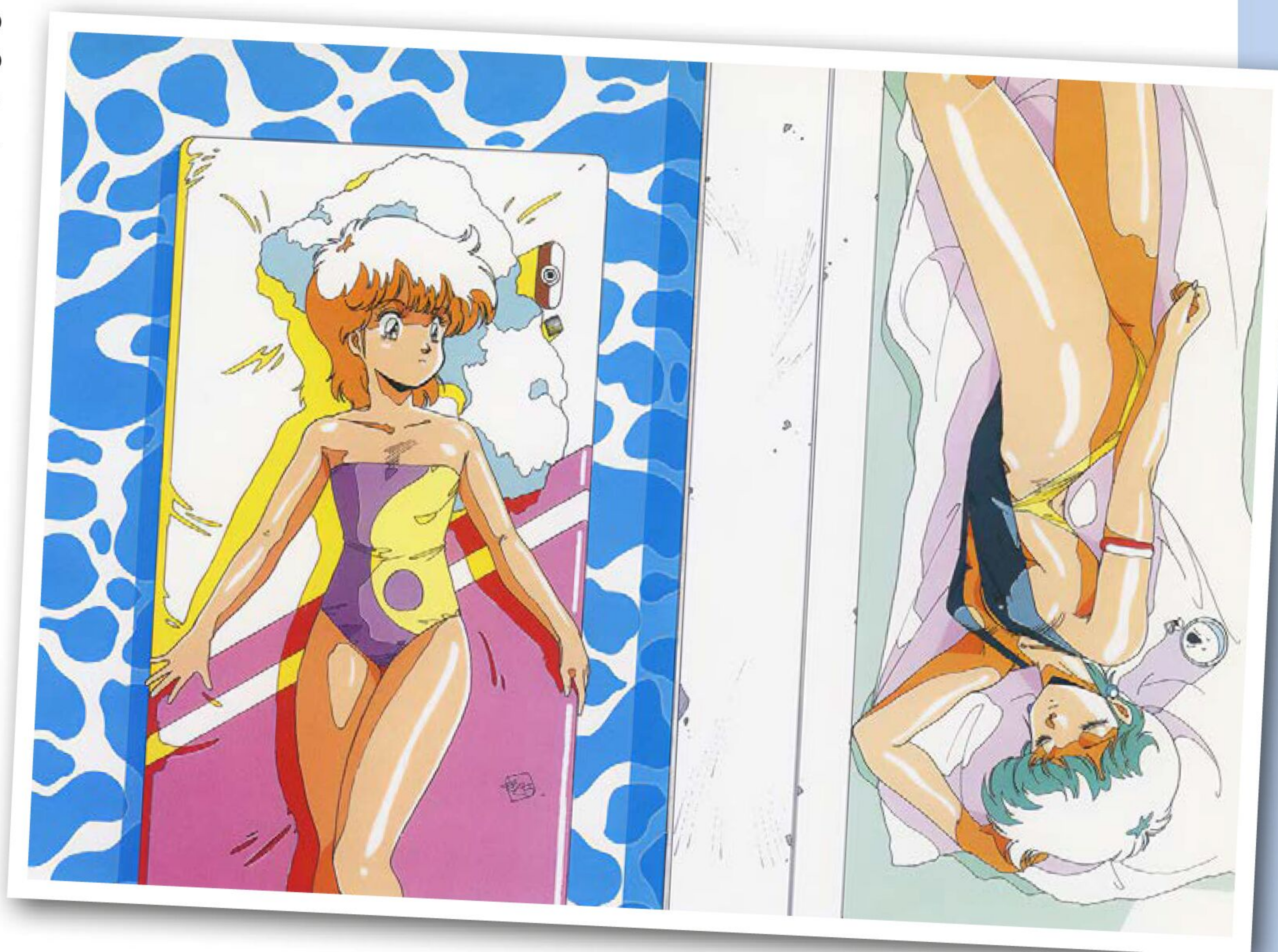
IL PUNTO

Cari lettori, da questo numero sia «Japan Magazine» che «Anime Cult» diventano bimestrali. Questa scelta, che immaginavo prima o poi avremo dovuto prendere, si basa principalmente su due fattori e – credetemi, – non si tratta di una mossa di retroguardia.

Il primo è il fatto che, nonostante la diversificazione delle due testate, il pubblico è parzialmente coincidente, e non è un caso che abbiamo ricevuto moltissime mail o messaggi nei quali ci avete esortato a rallentare un po' il ritmo d'uscita di riviste e speciali, perché economicamente è difficile stare dietro a tutto.

Il secondo è invece un motivo tutto interno: il sovraccarico di pubblicazioni che stiamo editando è davvero enorme. Tra i due periodici («Japan Magazine» e «Anime Cult»), le diverse collane di speciali (i Dossier, l'Enciclopedia, i Libri), i titoli dedicati al retrogaming (PSM e la collana di Retrogamer), i recenti «Comics Cult» e «Retromania», oltre a tutta la divisione manga che stiamo riprendendo in mano… è davvero difficile star dietro a tutto e, soprattutto, garantire il giusto grado di qualità che questi prodotti meritano. Anche perché il nostro raggio d'azione si sta ampliando sempre di più: vi invito ad esempio a dare un'occhiata allo speciale sui «Giocattoli Robot», che ha richiesto degli sforzi di ricerca e redazione davvero notevoli.

Motivo per il quale abbiamo deciso di optare per questa soluzione che sappiamo fin d'ora che non accontenterà necessariamente tutti. Per farci perdonare, però, abbiamo messo a punto una nuova offerta di abbonamento, che vedete nella pagina qui a fianco, con la quale vi potrete abbonare in "combo" sia a «Japan Magazine» che ad «Anime Cult» a un prezzo molto interessante, e ricevendo anche un esclusivo omaggio: una borsa con i loghi delle vostre riviste preferite. Visto che l'estate è ormai arrivata, sarà perfetta per accompagnarvi anche in vacanza!

Alessandro Agnoli ▪ Direttore editoriale

Maho no star Magical Emi (illustrazione di Michitaka Kikuchi) © Pierrot

@spreacomics
@sprea comics
redazione@spreacomics.it

Cosa pensi di Japan Magazine?
Compila il sondaggio anonimo e facci sapere la tua!
Scansiona il QR code o segui il link: *urly.it/3-bbm*

Dragon mail

a cura del **Drago**

Mese dopo mese mi sto raddolcendo. Sono io che invecchio, o siete voi che mi commuovete? Ogni tanto ci vediamo con gli altri draghi, che si vantano dei vecchi successi. Ultimamente gli sbatto in faccia voi, le vostre mail, le vostre foto, le vostre emozioni, e loro muti. Zitti. Lo so che mi fanno le pulci per potersi attaccare a qualsiasi minuzia, ma sono fatti così. Compatiamoli, e continuiamo ad essere noi. I migliori.

GLI ANEDDOTI DI DAV E DAN

Caro Drago, siamo di nuovo Dan e Dav di Ancona. Come scrivevamo l'altra volta eravamo lettori anche della vecchia serie e in allegato mandiamo una foto con alcuni vecchi numeri che avevamo sotto mano. Nel numero con in copertina Atena dei Cavalieri dello Zodiaco del 1991 c'era l'intervista a Luigi "Gigi" Rosa, doppiatore di Cristal il Cigno dei Cavalieri dello Zodiaco. 30 anni dopo abbiamo avuto la fortuna di conoscerlo. Un doppiatore straordinario che nel tempo ci ha regalato veri capolavori attoriali ma soprattutto veramente una persona squisita. Ci siamo fatti firmare l'intervista e lui stesso è stato veramente contento di rileggersela. È stato veramente un bellissimo momento. Essendo noi edicolanti poi ci aiutate anche a riportare in edicola alcuni di quegli amanti e appassionati del settore che, purtroppo, non si riforniscono più in edicola ma in internet o nelle fumetterie.
Daniele e David Gianfelici (Ancona)

Il Drago ama le edicole, e se potesse ne costruirebbe altre 30.000, una per ogni paesino.

IL TRIONFO DELLA MEMORIA

Ossequi Drago. Japan Magazine mi ha aperto un mondo attraverso "La Fiera Del Bambù" di appassionati che come me avevano conservato tutto ciò che apparteneva al loro passato. Anche io ho conservato tutti i Super Japan Magazine che hanno arricchito la mia scaffalatura di fumetti con immagini favolose, poster strepitosi come può testimoniare la foto che ho allegato, dato che voi stessi ci avete invitato a non essere timidi. E quindi, che il trionfo della memoria del JAPAN MAGAZINE possa riempire una pagina della rivista.
N.B. un saluto ad Arthel, Carolin, Paola, Tatiana, Elena, Deborah e soprattutto un ricordo in memoria del compianto Francesco Berlingieri: sono le care carissime persone che ho conosciuto grazie al Japan Magazine.
Pietro Magoga (Palermo)

Un saluto ai vivi, un pensiero d'affetto a chi è salpato per il mare di stelle...

COLLEZIONI INIMITABILI

Ci state sorprendendo con le vostre incredibili collezioni… Okay essere stati dei lettori, perfino dei fan, ma mai avremmo immaginato che in così tanti avreste conservato il frutto delle nostre passioni! Siete i lettori migliori del mondo! Ma diteci la verità: dove le tenevate queste vostre preziose reliquie? In bella mostra in libreria o in un qualche oscuro scatolone confinato nei meandri di antiche case di famiglia? Vogliamo saperlo! Raccontateci tutto, senza timidezze né vergogna!

JM VA VIA COME IL PANE

Ciao Drago, non potevo esimermi dal farti gli auguri di bentornato da fedele draghino che sono. Ero adolescente quando ti scrivevo e ti confesso che trovare JM in edicola è stato un tuffo nei ricordi. Come in passato, ho chiesto alla mia edicolante di tenermi da parte una copia (qui JM va via come il pane) a differenza di tante altre riviste… grazie a voi ho iniziato due corrispondenze con Natasha di Terni e Monica di Pesaro consolidate da più di vent'anni alle quali mando il mio saluto. Auguro un buon lavoro a tutta la redazione e per concludere ti mando una fotina della mia collezione. Grazie.

Enzo di Nunno

Prego. E quando senti le draghine salutale da parte nostra. Se JM dalle tue parti va via come il pane, sarà il caso di pensare a una distribuzione dai fornai.

MEMOLE È IN UNA TERRA FELICE

Caro Drago. Ti scrivo condividere la mia storia. Il 6 aprile la mia cagnolona Memole è morta, dopo 14 anni di puro amore. Ci è scivolata dalle mani senza quasi che ce ne accorgessimo. Ora lei gioca col suo cuginetto Charlie e non soffre più. Un giorno, quando avrò finito il mio percorso su questa terra potrò riabbracciarla. Caro Drago nella foto, in cui sono più giovane appare anche la mia piccola Memole, un incrocio tra labrador e golden retriever non puro… ti prego di pubblicarla appena puoi. Sarebbe bello rivederla sulla mia rivista preferita.

Raffaele Stefanelli, Maglie (LE)

Il Drago sa che l'amore non finisce, e un giorno ritroveremo coloro che abbiamo amato e ci hanno amato. Memole di sicuro ti sta aspettando pazientemente, senza fretta.

A QUANDO I DISEGNI?

Buongiorno Drago, che dire...sono troppo felice del ritorno di JM!!

Era il lontano 2000 quando una ragazzina di 12 anni, in cerca di una copia del Cioè, nota sullo scaffale della sua edicola un volumetto con su scritto JM e spinta dalla curiosità la acquista… da lì in poi è diventata una fan accanita. Ne ho di tutti i tipi, comprese le raccolte coi numeri più vecchi… cartoline, poster, card… è ancora tutto accuratamente messo da parte. Quando non l'ho più trovato in edicola ci sono rimasta davvero male. Grazie a voi mi sono appassionata al mondo dei manga, degli anime e del Giappone, quindi vi voglio ringraziare.

Ps. Perché non reinserite la rubrica dei disegni?? Era molto carina.

Grazie e bentornati!!

Jennifer Vitturini

Grazie Jennifer. Il Drago avrebbe piacere di ammirare la tua collezione. Mandaci una foto. In quanto ai disegni, potrebbe essere una cosa che scalda il vecchio cuore del Drago. Inizia a mandarci i tuoi, e diffondi il messaggio a tutti i seguaci del Drago.

SCRIVETE AL DRAGO!

Scrivete, mandate parole, inviate foto, meglio se con la rivista del Drago in bella vista (anche quella "antica"!), a testimonianza che la vostra fedeltà non vacilla. Scrivete e gridiamo assieme a squarciagola contro i seguaci della **Ferale Girella**: "Chi siete voi per decidere chi ha diritto di esistere?".

L'indirizzo è ***dragonmail@japanmagazine.it***

MAISON IKKOKU

LA TAKAHASHI COLPISCE AL CUORE

Diciamo la verità: in tanti abbiamo sognato una storia d'amore come quella tra Yusaku Godai e Kyoko Chigusa, i due protagonisti di *Maison Ikkoku*, manga e poi anime che ha fatto venire il batticuore anche a tantissimi appassionati, anche in Italia, dove andò in onda nei primissimi anni novanta con il titolo "Cara dolce Kyoko".

di **Maurizio "Kirio1984" Iorio**

Esplode l'amore tra Godai e Kyoko... sullo sfondo campeggia il loro luogo magico, quella "maison" che fa da palcoscenico privilegiato alla loro turbinosa relazione...

IMMAGINI: © Rumiko Takahashi/Shogakukan/Fuji TV/Kitty Films

Una delle cose più straordinarie è che al momento della nascita di questo successo annunciato, l'autrice Rumiko Takahashi stava già lavorando alla sua prima importante serializzazione, ovvero *Urusei Yatsura*, conosciuta in Italia come *Lamù*. Il primo capitolo di *Maison Ikkoku* viene infatti pubblicato sulla rivista «Big Comic Spirits» dell'editore Shogakukan dal primissimo numero della neonata rivista, uscito nell'ottobre del 1980 (ma recante in copertina il mese di novembre, come da prassi nipponica), fino al numero 19 del 1987.

Un'autrice poliedrica

Lamù, iniziata nel 1978 e uscita irregolarmente per un certo periodo, dato che l'autrice era ancora una studentessa, finisce infatti durante lo stesso anno. E tutto questo con soli due assistenti ad aiutarla per entrambe le serie, cosa che ci fa capire bene il talento fuori dal comune di colei che viene, a ragione, definita la regina dei manga. A differenza di *Lamù*, una serie che pur raccontando le gesta quotidiane di un gruppo di giovani studenti aveva un setting puramente fantascientifico, *Maison Ikkoku* è un vero e proprio *slice of life* dove a farla da padrone sono i sentimenti e le risate. L'età dei protagonisti si alza rispetto alla serie precedente, così come quella del target designato dei lettori, dato che *Lamù* era pubblicato su «Weekly Shonen Sunday», rivista per i giovani maschi adolescenti, mentre *Maison Ikkoku* su una rivista di target *seinen*, rivolto quindi ai giovani adulti.

Pezzi di vita vera

Nonostante l'autrice non abbia mai confermato né smentito quanto e cosa di autobiografico ci fosse in questa serie, è palese che abbia preso ispirazione da alcuni episodi e fasi della sua vita. Ad esempio, quando Godai si rifugia a dormire dentro all'armadio per sfuggire alle caotiche serate alcoliche dei suoi coinquilini, possiamo rivedere la stessa situazione della maestra Takahashi che dormiva sopra un futon sistemato proprio dentro a un armadio a muro, nel periodo in cui poteva permettersi solo una stanza di 14 metri quadrati dove vivere e lavorare insieme ai suoi assistenti.

Indubbiamente però, Maison Ikkoku e Lamù hanno contribuito a cambiare drasticamente questa situazione, dato che grazie a queste opere Rumiko Takahashi è diventata una delle autrici di manga più affermate di sempre. Grazie all'immenso successo di queste opere, infatti, la mangaka già nei primi anni Novanta era annoverata tra i fumettisti giapponesi più pagati, e si dice che allora guadagnasse quello che oggi sarebbe il corrispondente di circa due milioni di euro all'anno.

LA REGINA AL LAVORO

Sopra: il fedele Soichiro, cane di Kyoko, che prende il nome del defunto marito. Sulla destra, dall'alto: il primo volume dell'edizione tankobon del manga, una tavola del manga e un tenero abbraccio tra Kyoko e Godai. Qui sotto: l'inimitabile Regina del manga.

Un vero colpo di fulmine

Ma di cosa parla questo manga? È la storia di alcuni strambi personaggi, tematica cara all'autrice come già visto in *Lamù*, che occupano le stanze di una pensione in stile giapponese tradizionale chiamata appunto Maison Ikkoku. Un giorno bussa alla porta dell'edificio la nuova amministratrice e gli occhi del giovane Godai si illuminano per quello che è a tutti gli effetti un colpo di fulmine. Godai è un *ronin*, termine che nell'antico Giappone indicava i samurai senza padrone e che in epoca moderna è stato adottato per gli studenti che fallivano la maggior parte dei loro esami, che cerca con tutta la buona volontà di studiare ma la cui serenità viene sempre minata dagli altri inquilini, casinisti di professione, che scelgono sempre la stanza di Godai come sito dei loro festini alcolici che durano fino a tarda notte, cosa che ovviamente non facilita per niente la buona riuscita degli esami di Godai, mentre invece regala a noi lettori e spettatori tantissime situazioni goliardiche. ►

Per un pubblico più maturo

Come detto, *Maison Ikkoku*, nato dal ricordo di una casa diroccata abitata da gente stramba vista dall'autrice quando era studentessa, è la prima opera (e sarà anche l'unica, tra quelle lunghe) di Rumiko Takahashi a essere rivolta a un pubblico più maturo, essendo pubblicata su una rivista a target *seinen* come «Big Comic Spirits» invece che su riviste a target *shonen* come tutte le sue altre serie lunghe. Questo si riflette su vari aspetti dell'opera, come ad esempio la caratterizzazione dei personaggi.

Se in *Lamù* l'autrice si era sbizzarrita andando a creare dei personaggi ai limite dell'assurdo, complice anche la loro giovanissima età, in *Maison Ikkoku* questo aspetto viene limitato in favore di personaggi dal carattere sempre alquanto particolare ma molto più maturo. Il protagonista Godai, per certi versi, può sembrare simile al Moroboshi di *Lamù*. Come lui è particolarmente sensibile al fascino femminile, ma a differenza del protagonista di *Lamù* Godai cerca almeno di salvare le apparenze, non lasciando che questo suo lato strabordi come un fiume in piena, come invece accadeva con il molto più spudorato Moroboshi. Se quest'ultimo poi non amava per niente studiare, Godai è uno che si impegna davvero per cercare di ottenere dei risultati.

Molto bello è anche il rapporto tra Godai e il piccolo Kentaro, il figlio della signora Ichinose. Se inizialmente i due battibeccano per la maggior parte del tempo, con il passare del tempo diventeranno sempre più intimi, arrivando ad avere un rapporto simile a quello tra due fratelli.

Una giovane donna

Lo stesso discorso si può fare per la protagonista femminile, che in *Urusei Yatsura* era capricciosa e non sentiva ragioni di fronte a niente, mentre in *Maison Ikkoku* sembra essere l'esatto opposto, a cominciare dal ruolo di responsabilità che le viene affidato dall'autrice, quello di amministratrice del condominio. Ma questo lato maturo e responsabile viene riflesso anche nella parte più sentimentale, dato che Kyoko esita tantissimo a lasciar trasparire le sue emozioni, nonostante sia palese sin dai primi capitoli, o primi episodi dell'anime, che provi una certa attrazione per Godai.

Se in *Lamù* l'autrice si era sbizzarrita dando corpo a personaggi al limite dell'assurdo, con *Maison Ikkoku* ci diletta con interpreti decisamente più maturi...

EMOZIONI
Dare corpo ai sentimenti e alle emozioni: dopo la comicità di Lamù, la Takahashi svela un altro suo incredibile talento.

Il lato comico

Il fatto che i due protagonisti siano più maturi rispetto all'opera precedente dell'autrice non vuol

dire che non ci sia spazio per la demenzialità, tutt'altro. Questa componente sarà infatti ben presente, in particolar modo grazie ai coinquilini della maison Ikkoku, ovvero Yotsuya, Akane e Ichinose. Yotsuya, vicino più prossimo di Godai, non perderà occasione di invadere la privacy di quest'ultimo, andando a creare dei veri e propri buchi nel muro attraverso i quali infilarsi; Akane girerà sempre mezza nuda, facendo andare il sangue al cervello a tutti i maschi della casa, e la signora Ichinose sarà sempre in prima linea per ubriacarsi ballando poi fino allo sfinimento per la vergogna del piccolo Kentaro. Questi personaggi molesti e invadenti in realtà sono la rappresentazione più estrema e metaforica di un pensiero dell'autrice secondo il quale nessun essere umano è nato per vivere da solo. ▶

IN POSA
Sotto: immagine promozionale dell'anime con Kyoko e Godai in "posa". In basso a destra: l'autrice fa il gesto delle corna, tipico di alcune tra le scene più comiche dei suoi manga.

PROFESSIONE MANGAKA

Rumiko Takahashi nasce il 10 ottobre 1957 a Niigata, città dove cresce frequentando le varie scuole dell'obbligo fino al liceo, dove fonda un gruppo di ricerca sulla sua più grande passione, i manga, insieme ad una sua compagna di classe di nome Yoko Kondo che diventerà una mangaka a sua volta e al futuro animatore Masako Goto. Una volta diplomata si trasferisce a Tokyo per frequentare l'università. Dopo circa tre anni nella capitale tenta di realizzare il più grande sogno che aveva fin da bambina, fare la mangaka, nonostante la totale opposizione dei genitori, che avrebbero voluto per lei un lavoro "sicuro". L'autrice per fortuna però non sente ragioni e partecipa al secondo premio per esordienti della Shogakukan con l'opera Katte na Yatsura, sorta di progenitrice di Lamù che vincerà una menzione d'onore e sancirà a tutti gli effetti l'inizio della carriera di Rumiko Takahashi, allora appena ventunenne. Durante il secondo anno di università frequenta un corso, tenuto dall'autore di Kozure Okami (Lone wolf & cub) Kazuo Koike che le fornisce tantissimi strumenti sia per quanto riguarda la creazione delle sceneggiature che dei disegni. Da lì a poco inizia a pubblicare la sua prima serie intitolata Urusei Yatsura (Lamù) e, come si suol dire, il resto è storia...

MAISON IKKOKU IN ITALIA

L'anime viene trasmesso per la prima volta in Italia sulla mitica emittente Junior TV a partire dal 1° gennaio 1990 per essere poi trasmesso in replica su diverse altre reti.

Il manga di Rumiko Takahashi ottiene un gran successo e viene trasposto in una serie animata prodotta da Kitty Film e Fuji Television e sarà proprio attraverso questa serie che il pubblico italiano conoscerà per la prima volta l'opera, che viene importata da Doro TV Merchandising e ribattezzata per il nostro Paese *Cara dolce Kyoko*.

Un doppiaggio al risparmio

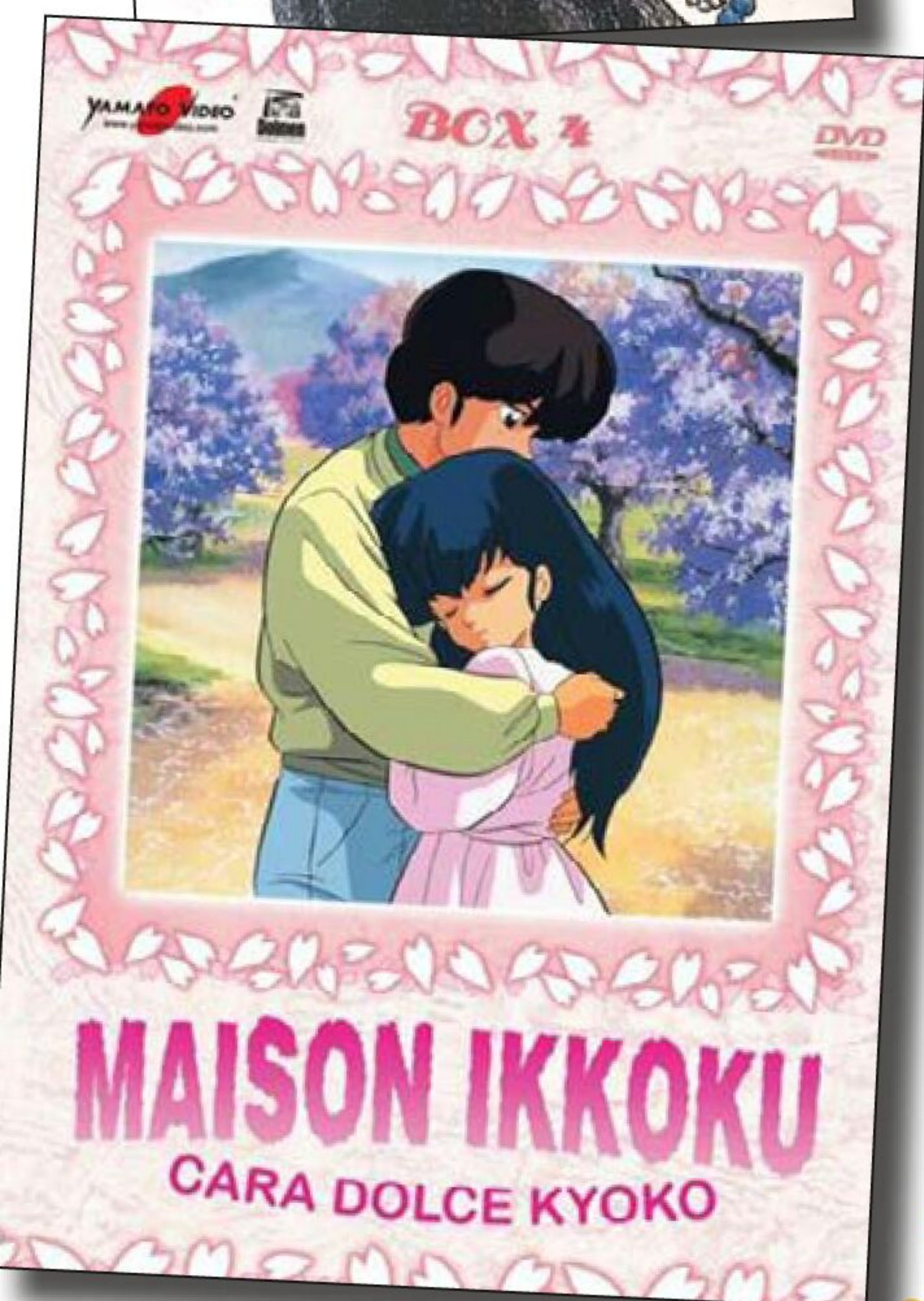
Come uso comune dell'epoca, la serie arriva in Italia divisa in due tranche, la prima con gli episodi dall'1 al 52 e poi solo qualche anno più tardi quella dal 53 al 96.

TUTTI LA VOGLIONO!
A sinistra, dall'alto: VHS dell'edizione Granata Press; box dell'edizione in DVD firmata Yamato Video. In basso, da sinistra: il volume 43 della collana Manga Compact, con il primo episodio della prima edizione italiana del manga (Granata Press); il volume 8 della seconda edizione del manga (Star Comics) e la copertina del volume 3 della perfect edition, ancora Star Comics.

I due tronconi sono separati non solo dal tempo ma anche dalla qualità, che fortunatamente migliora un po' nella seconda parte. I problemi della prima tranche? Un doppiaggio davvero migliorabile, sia per quello che riguarda le pronunce nipponiche che anche per il fatto di potere disporre di un cast di doppiatori molto limitato, con le stesse voci destinate a personaggi diversi.

L'home video e il manga

La serie diventa disponibile in videocassette pubblicate prima da Granata Press poi da Dynamic Italia, poi, nel 2006, viene finalmente pubblicata anche in DVD da Yamato Video, per la prima volta con la presenza dei sottotitoli fedeli all'originale. Per quanto riguarda invece il manga dovremo attendere il 30 luglio 1994, quando Granata Press pubblicherà l'opera di Rumiko Takahashi, ribaltata all'occidentale, nella collana Manga Compact.

A causa del fallimento dell'editore bolognese quella pubblicazione non vedrà però mai la fine e per poter leggere l'opera nella sua interezza il pubblico italiano attenderà ancora qualche anno, fino a quando Star Comics non la pubblicherà all'interno della collana Neverland, dal 1° ottobre 1998 al 1° dicembre 2000, per un totale di 27 volumetti in formato sottiletta. A partire dal 2015 possiamo godere finalmente anche in Italia della versione perfect edition, pubblicata sempre da Star Comics, in 10 prestigiosi volumi, dal 4 aprile 2015 al 9 gennaio 2016.

VITA VERA, REALTÀ E FINZIONE

Nel manga di Rumiko Takahashi, e di conseguenza nell'anime tratto da esso, ci sono tantissimi luoghi che si rifanno a quelli della realtà, in particolar modo ai luoghi in cui ha vissuto o che ha visitato l'autrice.

Luoghi e atmosfere si rincorrono, tra realtà, carta stampata e anime... e tutto diventa ancora più vero...

LA STAZIONE TOKEIZAKA

L'appartamento in stile tradizionale protagonista dell'opera è situato vicino alla stazione chiamata Tokeizaka, che nella realtà corrisponde alla stazione Higashi Kurume della Linea Seibu Ikebukuro. Durante la realizzazione del manga l'autrice infatti viveva proprio in quella zona.

LA PULIZIA È IMPORTANTE

Vicino alla stazione c'è un *sento* (bagno pubblico), che nel corso dell'opera viene usato più volte da diversi personaggi, dato che il condominio in cui abitano non ha spazi attrezzati per potersi fare bagni o docce. Possiamo immaginare che anche la giovane autrice usufruisse di questo bagno pubblico ai tempi della pubblicazione, proprio come i personaggi da lei creati.

IL CHA CHA MARU

Altro luogo ispirato da una controparte esistente nella realtà è il Cha Cha Maru, il locale dove lavora Akemi e che spesso funge da luogo di ritrovo per le innumerevoli feste, improvvisate e non, con protagonisti gli abitanti della Maison Ikkoku più ospiti vari ed eventuali. L'edificio da cui l'autrice ha tratto ispirazione sembrerebbe essere quello che vediamo in foto, situato molto vicino alla stazione citata in precedenza, la Higashi Kurume.

SCENE AL TOP

#1: INCONTRO FATALE

EPISODIO 1 - *Incontro fatale*
Titolo originale: "*Scusate se vi ho fatto attendere! Io sono Kyoko Otonashi!*"

Che caos, che confusione! Lo studente Yusaku Godai è stufo del comportamento dei suoi coinquilini che non gli permettono di studiare come dovrebbe e vorrebbe.

Per questo il ragazzo sembra intenzionato a lasciare la Maison Ikkoku, il condominio dove abita insieme a loro.

La decisione sembra presa...
Ma farà prestissimo a cambiare idea!

Il motivo? Semplice: vede la meravigliosa nuova amministratrice varcare la soglia di casa.

Per Godai, quello con Kyoko è un vero e proprio colpo di fulmine!

#12: GELOSIA

EPISODIO 12 - *Gelosia*
Titolo originale: "*Scramble d'amore! E dire che mi aveva detto che gli piacevo...*"

Kyoko e Mitaka escono insieme per andare a un concerto e Godai, che aveva deciso di invitare il suo grande amore al cinema, rimane spiazzato vedendoli insieme.

Le cose prendono una piega inaspettata quando il ragazzo incontra una sua ex collega di lavoro che si propone di andare a vedere il film insieme a lui.

Presto capiamo che Kozue, questo il nome della ragazza, è decisamente attratta da Godai.

Ma non è questa l'unica svolta importante, dato che casualmente le due coppie si incrociano e accade qualcosa di nuovo e fondamentale...

In Kyoko scatta una nuova emozione:
la gelosia verso Godai e la ragazza che è insieme a lui...

In questa doppia pagina, ecco una selezione di quattro scene tra le più dolci, romantiche e da batticuore viste nell'anime di *Maison Ikkoku*. Naturalmente ce ne sono tantissime altre e quelle che vedete qui sono solo una scelta tra le tante possibili. Quindi non esitate a dirci le vostre preferite. Scrivete a ***dragonmail@japanmagazine.it***

#92: LA DICHIARAZIONE

EPISODIO 92 - *La dichiarazione*
Titolo originale: "*La piccola Kozue si sposa! L'amore di Godai per sempre?*"

I triangoli e tutte le situazioni amorose complicate non possono durare per sempre!

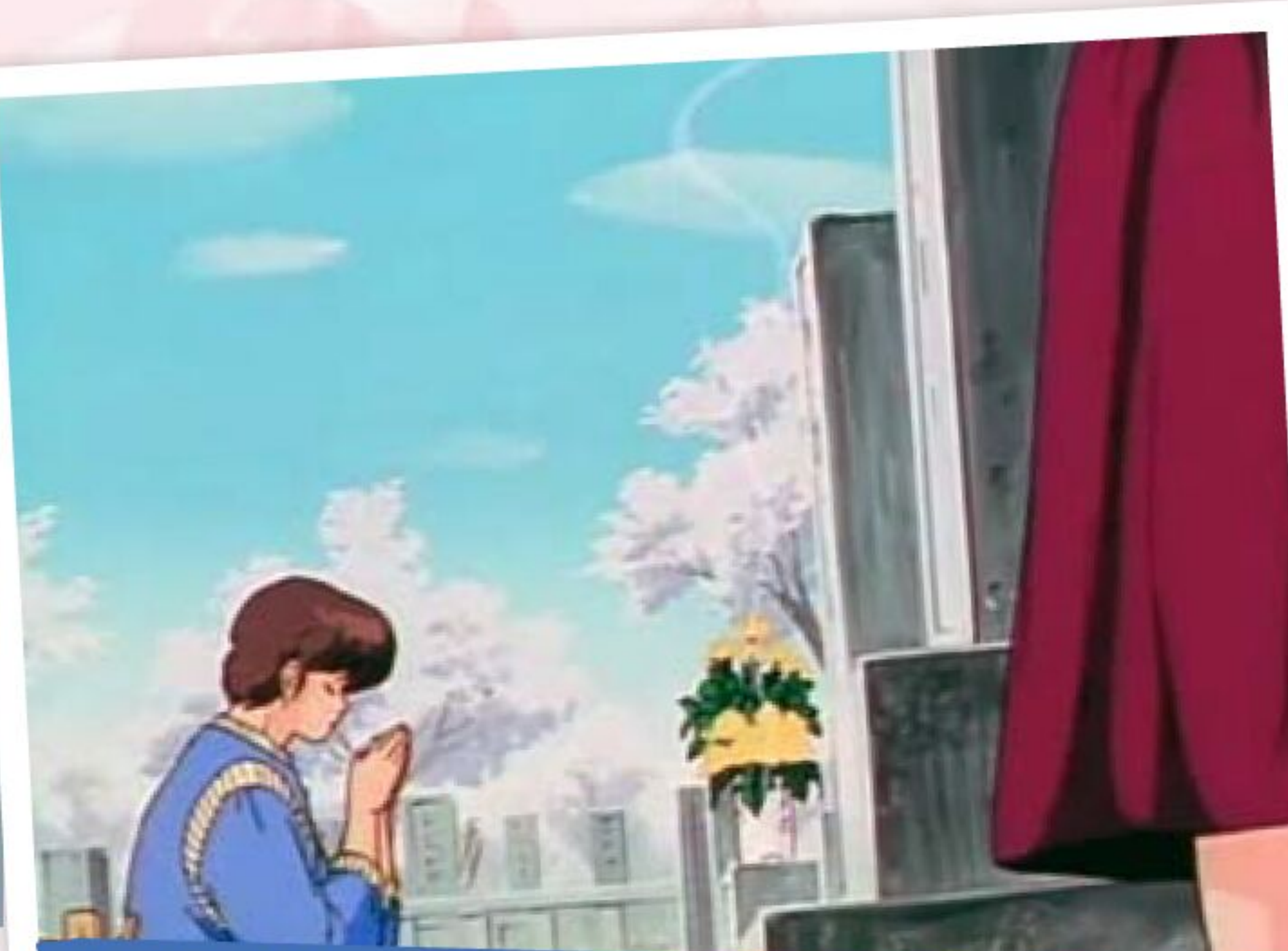
Che litigata! Un malinteso porta Kyoko e Godai ad avere un aspro diverbio. Ma non tutti i mali vengono per nuocere!

Alla fine Godai dichiara, con tutta la sincerità del mondo, l'amore profondissimo che prova per Kyoko e le dice che non potrà mai amare nessuna al di fuori di lei.

Successivamente, Godai riesce anche a mettere il punto definitivo sul suo rapporto con Kozue, rivelando alla giovane che è innamorato perdutamente di un'altra donna.

Kozue non ci rimane troppo male, anzi è sollevata, dato che aveva da pochissimo accettato la proposta di matrimonio che le era stata fatta da un amico.

#96: CORONAMENTO DI UN SOGNO

EPISODIO 96 - *Coronamento di un sogno*
Titolo originale: "*Finché questo amore esisterà! Casa Ikkoku per sempre...!*"

Il giorno delle nozze e si avvicina e Godai decide di recarsi al cimitero per porgere i suoi rispettosi saluti al defunto ex marito di Kyoko, il signor Soichiro.

Lei assiste segretamente alla scena...

E si convince ancor di più di aver fatto la scelta giusta decidendo di sposarlo.

Godai si dimostra ancora una volta un ragazzo con la testa sulle spalle.

La puntata si chiude con tutti gli inquilini della Maison Ikkoku che aspettano il ritorno della nuova famiglia composta da Kyoko, Godai e da Haruka, la loro figlioletta appena nata.

GADGET CHE PASSIONE

UN MONDO D'AMORE!

Nel corso degli anni sono stati innumerevoli i gadget legati agli indimenticabili personaggi di *Maison Ikkoku*... Anche in questo Rumiko Takahashi è stata ed è una vera regina: tutto quello che arriva da lei si trasforma in oro!

2

1

8

DESIDERI INCONFESSABILI

1. Una bellissima statua di Kyoko comprendente l'iconico cane Soichiro nella sua cuccia.
2. Non possono mancare i gashapon con tutti i personaggi più iconici della serie.
3. Gli *shitajiki* sono diventati uno dei prodotti più belli da collezionare e di *Maison Ikkoku* ne sono stati creati tantissimi.
4. Si sa che il merchandising non si ferma davanti a niente. Ecco quindi un telo realizzato per la fiera estiva di Shogakukan del 1984.
5. Due manie collezionistiche si uniscono con questa scheda telefonica dedicata a Maison Ikkoku.
6. Decine e decine sono gli album musicali dedicati alla serie, eccone uno.
7. Possiamo dirlo? Per qualcuno questa penna con Kyoko-Kewpie di sicuro sarà un cult, ma a noi lascia un tantinello perplessi (però adoriamo il "pyo-pyo" su fondo giallo!).
8. Copertina del videogioco uscito nel 1986 in Giappone, inizialmente per computer e poi su Famicom e PC Engine.

Naoko Takeuchi

SAILOR MOON: BIANCO RAGGIO DI LUNA, DOLCE PORTAFORTUNA

A 24 anni, con in tasca una laurea in Chimica e alcuni manga di tiepido successo, Naoko Takeuchi diventa l'inconsapevole artefice di una nuova leggenda: quella candida luna che amava osservare nel planetario della scuola darà vita a un franchise multimiliardario.

di **Leone Locatelli (heroica.it)**

Naoko Takeuchi nasce a Kofu, nella prefettura di Yamanashi, al centro del Giappone, il 15 marzo 1967. Fin da piccolissima le sue esperienze e le sue passioni tracciano il percorso che la porterà verso la sua opera più famosa: *Sailor Moon*. Dei membri più stretti della sua famiglia non si conosce molto, ma si sa che hanno gli stessi nomi dei familiari di Usagi (Bunny), la futura protagonista del suo manga di successo, ossia Ikuko (la mamma), Kenji (il papà) e Shingo (il pestifero fratello minore).

Scritto nelle stelle

L'infanzia di Naoko, negli anni '70, è caratterizzata dal boom delle se-

IMMAGINI: © Naoko Takeuchi / Toei Animation

rie tv del filone *super sentai*, incentrate su squadre di guerrieri che combattono contro il male. L'autrice ha dichiarato che da piccola guardava *Himitsu Sentai Goranger* e con *Sailor Moon* ha voluto crearne una versione al femminile.

Sailor Moon, però, non è solo combattimenti: c'è anche tanto romanticismo, derivato sia dal cinema d'animazione Disney, che ispira il lato più fiabesco dell'opera, sia dai manga per ragazze. Naoko cresce leggendo diversi pilastri dello shojo anni Settanta: *Candy Candy*, *Lady Oscar*, *Una ragazza alla moda*, *Il grande sogno di Maya*. A queste suggestioni si aggiunge, crescendo, l'amore per stelle e pianeti. Non a caso, durante il liceo, Naoko entra a far parte di due club: quello dei manga e quello di Astronomia, e si incanta ad ammirare il cielo nel planetario della scuola: "Non riesco a spiegare l'emozione che ho provato quando ho visto per la prima volta un cratere lunare", dichiarerà in un'intervista al magazine «Da Vinci». ▶

SUPERFAN DEI SUPER SENTAI
Naoko Takeuchi posa con i Zyurangers, noti in occidente come Power Rangers.

TRA MANGA E SCIENZA

All'ultimo anno di scuola superiore, Naoko comincia a proporre i suoi fumetti alle case editrici. In seguito, dirà che per lei era un modo per sfuggire allo stress degli esami, quando non aveva ancora deciso di diventare una mangaka.

Verso il successo

Si iscrive alla facoltà di Chimica farmaceutica e, mentre frequenta il secondo anno, Kodansha pubblica la sua prima opera: *Love Call*, che vince il premio di «Nakayoshi» per gli artisti esordienti. In quel periodo, Naoko presta servizio come sacerdotessa al tempio Shiba Daijingu, vicino all'università: un'esperienza che qualche anno dopo la ispirerà nel creare il personaggio di Rei (Rea), alias Sailor Mars. Quando si laurea, Naoko ha davanti a sé la prospettiva di lavorare in ambito scientifico, ma capisce presto che il suo vero sogno è un altro, e si dedica interamente ai manga.

Da Sailor V a Sailor Moon

La grande occasione arriva con *Sailor V*, pubblicata sulla rivista «Run Run» di Kodansha: questa bella guerriera, vestita alla marinara su suggerimento dell'editor Fumio Osano, attira l'attenzione di Toei Animation. La prospettiva di una serie animata che possa accompagnare la serializzazione del manga spinge Naoko a estendere la trama e il numero dei personaggi.

Così da un fumetto leggero, senza grandi pretese, prende vita *Sailor Moon*, un'opera più profonda e complessa, che viene serializzata su «Nakayoshi». Il manga è parte integrante di un ambizioso progetto multimediale di cui fanno parte Kodansha, Toei e Bandai. La giovane Naoko Takeuchi si ritrova coinvolta in una realtà più grande di lei, con tutta la mole di lavoro, di responsabilità e di pressione che ne deriva.

Creatività sotto contratto

La creatività di Naoko Takeuchi deve fare i conti con le esigenze commerciali dei suoi committenti. Lei vorrebbe che Sailor Moon avesse i capelli argentati come la luna, ma la casa editrice ritiene che sia un colore "smorto" che non riuscirebbe ad attirare l'attenzione delle bambine sugli scaffali di edicole e librerie. Tuttavia, le viene concesso di utilizzarlo per i capelli della principessa e della futura regina Serenity. Naoko ci riprova col rosa, un colore che in Giappone viene spesso associato ai conigli e quindi sarebbe in linea con il nome della protagonista Usagi

ADDIO, MASCHERA!
Naoko Takeuchi avrebbe voluto che Sailor Moon indossasse una maschera come Sailor V, ma l'idea è stata bocciata dalla Toei Animation. Nei primi capitoli del manga, la maschera appare, ma Sailor Moon la getta via dopo essersi trasformata.

Mitologia, astrologia, geologia, chimica e poi le auto sportive e l'alta moda internazionale: sono innumerevoli le passioni della mangaka, tutte confluite in *Sailor Moon* e nei suoi infiniti personaggi

CONIGLI
I fermagli bianchi che Sailor Moon indossa sulla testa rimandano alle orecchie dei conigli: nel manga li ha fin dall'inizio, mentre nell'anime compaiono solo a partire dalla trasformazione in Super Sailor Moon. Anche il nome Tsukino Usagi è un gioco di parole che rimanda alla leggenda orientale del coniglio che vive sulla Luna (e il nome di sua figlia è Chibiusa, ossia "piccolo coniglio").

(Bunny), che in giapponese significa "coniglio". Anche quest'opzione viene bocciata, ma sarà ripresa per la figlia Chibiusa, che nel suo design presenta anche occhi rossi e un'acconciatura che rimanda alle orecchie dei conigli.

Idee bocciate e... recuperate

Le idee più ardite di Naoko vengono puntualmente cestinate anche sul fronte narrativo. Fra le varie cose, l'autrice vorrebbe far morire le guerriere sailor alla fine del primo arco, ma viene prontamente fermata dal suo editor. Inutile dire che ci resta male, e anche parecchio quando le vede morire nella penultima puntata della prima stagione dell'anime. Qualche anno dopo, le viene concesso di farle morire nell'ultima parte del manga, anche se poi ovviamente ritornano tutte in vita. Anche il *concept* iniziale dietro al personaggio di Sailor Mercury, pensato come un cyborg che sarebbe stato "smantellato" alla fine del primo arco, viene in parte ripreso nel personaggio di Hotaru (Ottavia), ma solo nel manga. ►

UN MONDO DI PASSIONI

In *Sailor Moon*, Naoko Takeuchi riversa le sue passioni e mette a frutto le sue conoscenze in fatto di mitologia, astrologia, astronomia e scienza in generale. Tutti i nomi dei cattivi, ad esempio, derivano da minerali, gemme o pietre preziose. Dal manga traspare anche il suo interesse per oggetti d'antiquariato e strumenti tecnologici, come l'avveniristico "sailorofono". Le auto sportive sono un'altra passione della mangaka: in un servizio girato durante il boom di *Sailor Moon* si diceva scherzosamente che "la decisione più difficile che deve prendere è scegliere se guidare la sua Ferrari o la sua Porsche". All'epoca, l'autrice guidava la Ferrari 512 M, la stessa di Haruka (Heles). Infine, Naoko si è fatta influenzare dall'alta moda per vestire i personaggi del manga: l'abito di Princess Serenity, ad esempio, è ispirato al Palladium Dress di Dior, mentre quello di Neo Queen Serenity deriva dall'Angelo D'Oro di Capucci. Le uniformi delle guerriere, invece, non sono ispirate solo alle divise scolastiche, ma anche ai costumi delle pattinatrici sul ghiaccio: le gonne, infatti, sono più corte rispetto a quelle delle uniformi alla marinara.

MANGA VS ANIME

Una buona parte delle differenze fra il manga e l'anime di *Sailor Moon* dipende dalle diverse tempistiche a cui erano sottoposti. Considerati i tempi tecnici necessari alla produzione di una serie animata, l'autrice deve fornire a Toei un "canovaccio" della storia con largo anticipo, ben prima che escano i relativi capitoli del manga. A causa di questo, lo staff dell'anime si ritrova spesso a lavorare sulla base di informazioni vaghe e confuse, ritrovandosi a dover prendere strade diverse dal manga - talvolta per scelta, talvolta per necessità. Sul fronte narrativo, il manga doveva avere la precedenza: in poche parole, la sceneggiatura dell'anime non poteva trattare eventi che non erano ancora stati introdotti nel fumetto.

Così la versione cartacea, al ritmo di un capitolo al mese, presenta una trama piena di avvenimenti che si susseguono rapidamente, mentre la versione animata si ritrova a seguire una struttura più ripetitiva, tipica dei *super sentai*, con le guerriere che sconfiggono un "mostro" a settimana, arrivando a scontrarsi con i nemici veri e propri solo in un secondo momento.

Tutti protagonisti

In mano a sapienti registi come Junichi Sato e Kunihiko Ikuhara, questa limitazione si trasforma in un'opportunità per sviluppare al meglio le caratterizzazioni delle guerriere e perfino quelle dei nemici. Da qui partono e si dispiegano *storyline* memorabili, come quella che vede al centro l'amore impossibile di Naru (Nina) per Nephrite (Nevius).

Vengono mostrate relazioni sentimentali fra i cattivi, come quella fra Zoisite (Zachar) e Kunzite (Lord Kaspar). Viene messa in luce l'umanità dei nemici, che in alcuni casi arriva-

A CONFRONTO Sopra: Naoko Takeuchi con Kazuko Tadano, character designer dell'anime. Naoko apprezza i suoi disegni: "Ha preso i miei personaggi e li ha resi più reali, caldi e vivaci". Il tratto della Tadano dà concretezza allo stile etereo di Naoko. A sinistra e in basso: una serie di fotogrammi che rendono l'idea della varietà dei legami e delle diverse caratterizzazioni dei personaggi. I contrasti vengono enfatizzati per fare ridere, ma anche per commuovere.

MILORD, TI ODIO!
A sinistra e sotto: un'illustrazione di Usagi e Mamoru realizzata da Naoko Takeuchi a confronto con una di Kazuko Tadano. Rispetto al manga, l'anime dedica meno tempo alla storia fra i due. Leggenda vuole che Mamoru / Milord non fosse molto amato dai registi, che facevano di tutto per toglierlo di mezzo.

La versione manga presenta una trama piena di avvenimenti, mentre la versione animata segue una struttura più ripetitiva, con le guerriere che sconfiggono un "mostro" a settimana

no a redimersi, desiderosi di vivere quella vita normale che è stata loro sottratta, come nel caso delle sorelle Ayakashi. Nel corso delle cinque stagioni dell'anime, questa tendenza viene sempre più enfatizzata, raggiungendo il culmine nello scontro finale dell'ultimo episodio: attraverso un lungo dialogo, la protagonista "salva" Galaxia anziché sconfiggerla.

Romanticismo obbligatorio

Vedendo il modo in cui l'anime ha saputo caratterizzare le guerriere e perfino "umanizzare" i cattivi, Naoko si è detta dispiaciuta di non aver avuto il tempo di fare lo stesso, scusandosi con i lettori per aver fatto un lavoro approssimativo su questo fronte. La mangaka attinge, in corsa, alle caratterizzazioni dell'anime per vivacizzare il rapporto d'amicizia fra le guerriere, che tuttavia resta sempre sullo sfondo rispetto alla storia d'amore fra Usagi e Mamoru (Marzio). Dopotutto, alle autrici di «Nakayoshi» veniva chiesto di dedicare almeno il 50% delle tavole al lato romantico delle loro storie.

Se l'anime presenta, riprendendo le parole della stessa Takeuchi, "una leggera prospettiva maschile" che appaga lo sguardo degli otaku a suon di gonne corte e scollature, il manga è invece "scritto da me (una ragazza) per ragazze", e quindi si concentra molto sulle emozioni della protagonista. Se la serie animata, pur regalando momenti di profonda maturità, ha una trama più semplice che punta molto sull'umorismo e sull'azione, il fumetto offre momenti riflessivi, poetici e suggestivi, oltre a risultare, per forza di cose, più preciso e completo nel delineare l'universo narrativo creato dall'autrice. ▶

TEMI LGBT+

Naoko Takeuchi ha dichiarato che sua madre è una donna di mente aperta, e questo l'ha indirettamente ispirata nella creazione di personaggi che oggi associamo alla comunità LGBT+. In realtà, personaggi simili erano già presenti nei manga degli anni '70, ma la loro inclusione non garantiva una maggiore accettazione delle persone *queer* nella società. Erano visti come personaggi di pura finzione che presentavano un'idea di omosessualità vicina al modello eterosessuale, quindi con un partner più maschile (come Uranus) e uno più femminile (come Neptune).

Nel descrivere la relazione fra Kunzite e Zoisite, Naoko aveva parlato di un rapporto affine a quello fra fratello maggiore e fratello minore: lo staff dell'anime ha maliziosamente frainteso, o forse ha colto un riferimento al fatto che questi erano i termini con cui venivano definite le coppie gay nel Giappone antico. Come nell'antica Grecia, le relazioni fra un ragazzo efebico e un uomo mascolino erano più facilmente accettate. Anche l'infatuazione lesbica, come quella che Usagi prova per Haruka e per Seya nel manga, è considerata accettabile per le ragazze, almeno nelle opere di finzione, purché sia chiaro che si tratti solo di una fase.

LE ALTRE OPERE
Prima di Sailor Moon, Naoko Takeuchi si dedica a storie romantiche in pieno stile shojo, come *Maria* e *Cherry Project* (immagini 1 e 2). Dopo il successo delle sailor, l'autrice punta ancora sulle magiche guerriere con *PQ Angels* (3, 4 e 5), poi su una streghetta con *Love Robot* (6) e un'androide con *Toki☆Meka!* (7).

PRIMA E DOPO SAILOR MOON

Al di fuori di *Sailor Moon*, la carriera di Naoko Takeuchi è costellata di opere minori: storie brevi, one-shot e manga interrotti. Prima di trovare il successo con le guerriere che vestono alla marinara, Naoko si dedica principalmente a storie romantiche: fra le prime, ricordiamo *Maria* (1989-90), vagamente ispirata al romanzo *Papà gambalunga* di Jean Webster, in cui si narra di un'orfana che ha la possibilità di crescere e studiare grazie a un misterioso benefattore. Poi esce *The Cherry Project* (1990-91), incentrato su una ragazza che vuole diventare una pattinatrice professionista. In questo manga appare di sfuggita un personaggio di *Sailor Moon*: Haruna Sakurada, la professoressa di Usagi, che nell'adattamento italiano dell'anime è stata ribattezzata "Arianna".

Alieni scarafaggi

Alcuni mesi dopo la fine della serializzazione di *Sailor Moon*, Naoko presenta un nuovo manga: *PQ Angels* (1997). Le protagoniste sono due aliene dall'aspetto di scarafaggi che, baciando le labbra degli umani, prendono la forma di due bellissime ragazze. Baciandosi fra loro, si trasformano in magiche guerriere che si aggirano per la terra in cerca della loro principessa, proprio come le guerriere sailor nel primo arco narrativo di *Sailor Moon*.

In questa bizzarra trama ci sono fin troppi elementi che rimandano alla sua opera di maggior successo, ma possiamo immaginare che, sulla scia di *Sailor Moon*, Naoko si aspettasse un buon riscontro di pubblico per *PQ Angels*. Purtroppo, la prospettiva di un nuovo successo si trasforma in un inaspettato calvario per l'autrice. Il manga viene interrotto dopo solo 4 capitoli e Kodansha perde misteriosamente 7 pagine del manoscritto originale, visionato anche da Toei Animation che, interrogata in merito, fa spallucce.

La Takeuchi furiosa

L'autrice, infuriata con la sua casa editrice, abbandona il progetto e

STORIE BREVI
Durante la serializzazione di *Sailor Moon*, Naoko Takeuchi si dedica a diverse storie brevi. Qui a destra: la copertina de *L'amante della principessa Kaguya*, disegnata dalla Takeuchi, a confronto con la locandina del film di *Sailor Moon S*, che ne è una diretta trasposizione, disegnata dall'animatore Hisashi Kagawa.

In *PQ Angels* le protagoniste sono due aliene-scarafaggi, che baciando le labbra degli umani si trasformano in bellissime ragazze e, baciandosi tra loro si trasformano in magiche guerriere

si prende una pausa. L'anno successivo pubblica, per la concorrente Shueisha, una serie di strisce comiche, raccolte sotto il titolo *Princess Naoko Takeuchi's Return-to-Society Punch!!* (1998), in cui racconta senza filtri la sua vita durante e dopo *Sailor Moon*. Nel 1999, Naoko celebra i suoi personaggi più famosi con un'ultima storia breve, *Parallel Sailor Moon*, ambientata in un universo parallelo in cui Usagi e Mamoru non sono diventati i sovrani della Terra. Qui conosciamo la loro secondogenita, Kousagi, e le figlie delle altre guardiane, che scoprono di avere a loro volta dei poteri magici.

ETERNA
In basso: una recente illustrazione di Sailor Moon in cui l'autrice ha ripristinato il mantello presente nei primi studi del personaggio.

Gli ultimi manga

Nel 2001, la mangaka pubblica su «Nakayoshi» una storia one-shot, *Toki☆Meka!,* incentrata sul legame fra una bambina e la ragazza-androide da lei creata. L'anno successivo inizia la serializzazione di *Love Witch* (2002), un nuovo majokko che viene interrotto dopo 3 capitoli senza alcuna spiegazione. Fra il 2005 e il 2006, Naoko Takeuchi riprende *Toki☆Meka!* in versione seriale: l'autrice riesce a concludere l'opera, ma questo sarà il suo ultimo manga.

Non si può dire che Naoko abbia "appeso la matita al chiodo", ma la sua attività come mangaka vera e propria si può considerare conclusa. Da tempo, ormai, fa uscire solo sporadiche illustrazioni per nuove edizioni del manga, eventi e merchandise che contribuiscono al continuo rilancio del franchise multimiliardario che, oltre trent'anni fa, l'ha resa celebre. Alla fine, quella Luna che ammirava nel planetario della scuola le ha davvero portato fortuna...

MOGLIE, MADRE E BUSINESSWOMAN

A partire dagli anni Duemila, Naoko Takeuchi abbandona gradualmente la carriera di mangaka per dedicarsi alla famiglia e agli affari. Nel 1997 conosce Yoshihiro Togashi, autore di *Yu degli spettri* e di *Hunter × Hunter*: i due si sposano e hanno due figli. Sul fronte lavorativo, Naoko si dedica principalmente al franchise di *Sailor Moon*, che gestisce in prima persona con la sua azienda Princess Naoko Planning. L'autrice supervisiona la produzione del merchandise e di tutti i nuovi adattamenti dell'opera, dal live action alle versioni teatrali e "on ice".

Nel 2003, Naoko Takeuchi blocca i diritti internazionali di *Sailor Moon* a seguito di un mancato accordo con Toei Animation: si dice che l'autrice volesse un controllo (e un guadagno) maggiore in relazione alla serie animata. L'accordo viene trovato nel 2010 e, due anni più tardi, iniziano i festeggiamenti per il ventesimo anniversario di *Sailor Moon*. Il successo del nuovo merchandise è tale che le celebrazioni vengono prolungate di cinque anni, e poi ancora di cinque. Questo eterno revival è stato accompagnato da una trasposizione animata più fedele al manga, uscita in tre serie (*Sailor Moon Crystal*) e quattro film (*Eternal* e *Cosmos*).

HOLLY E BENJI VS CAPTAIN TSUBASA

TANTI REMAKE PER UN UNICO CULT

Dopo oltre quarant'anni il manga chiude e la storia calcistica di Yoichi Takahashi giunge a conclusione, proseguirà come eventuale sceneggiatura con disegni altrui. Ma in realtà nelle sue tante versioni animate le gesta sportive di Tsubasa Ozora, tra ieri e oggi, non finiscono mai!

di **MikiMoz Capuano**

23 dicembre 2019, ore 13.45: il nuovo *Captain Tsubasa* approda su Italia 1. Annunciata persino durante la puntata di Sport Mediaset di qualche minuto prima, la nuova serie è lanciata in pompa magna e la sua lavorazione si dimostra impeccabile: i nuovi doppiatori non fanno rimpiangere quelli storici, risultando tutti perfetti per la parte; i nomi giapponesi sono pronunciati correttamente; le scritte originali vengono tradotte...

Un pregevole reboot

Tutto ciò che Mediaset non aveva mai davvero fatto, è stato realizzato con *Captain Tsubasa*. Sono stati addirittura mantenuti gli stacchetti di metà episodio assieme alle schede dei personaggi; l'introduzione è posizionata correttamente prima della sigla iniziale: un brano già cult, aria da tormentone estivo, dal titolo *Tutta d'un fiato* (*fino al fischio finale*), che ha visto l'atteso ritorno di Cristina D'Avena.

Per *Captain Tsubasa* (solo i primi giorni nel *lunch time*, poi spostato alla mattina e infine sul digitale terrestre nonostante gli ascolti record: questo per precedenti accordi tra rete e investitori pubblicitari) il lancio è stato fatto in grande, con la catena di ristorazione Burger King che ne regalava i gadget. Una proposta internazionale, concertata da Viz Media, per un prodotto molto ben curato: un anime che in 52 puntate ha raccontato (in modo molto più veloce e moderno, ma mantenendo molto dell'aspetto degli anni '80) tutto il campionato delle elementari. Adesso in Giappone sta per concludersi la seconda stagione, che attendiamo doppiata anche in italiano. Ma questo non è che il terzo remake dello storico anime calcistico, nonostante sia l'unico remake puro (ossia volto a raccontare nuovamente, e fedelmente, tutta l'ope-

VOGLIA DI VINCERE
Passano gli anni, arrivano remake e reboot, l'animazione è sempre più raffinata e lo stile si affina, ma la palla è sempre lei e la voglia di vincere resta la stessa.

ra: un reboot, in sostanza). I due tentativi precedenti si innestavano in un racconto più ampio, che proponeva anche la prosecuzione delle trame da noi conosciute come *Holly e Benji*.

Nella storia degli anime

Holly e Benji è uno dei titoli più noti per quanto riguarda la produzione anime/manga, e lo è anche in Italia, dove la serie animata è diventata un vero e proprio cult, sin dalla prima messa in onda avvenuta nel 1986 sulle frequenze di Italia 1.

Il reboot del 2018 giunge da noi un anno dopo, e sempre su quella Italia 1 che è senza ombra di dubbio la casa di Tsubasa/Holly: ma stavolta l'edizione è fedelissima all'originale, per imposizione dell'autore. Yoichi Takahashi, che nell'aprile 2024 appende il pennino al chiodo (ma non la penna: la sua intenzione è quella di continuare a scrivere le vicende dei suoi calciatori...), che con questo reboot ha voluto che la sua opera fosse quanto più aderente possibile alla versione giapponese. Una vera imposizione legata al fatto che un po' ovunque, nel mondo, il suo *Captain Tsubasa* è stato riadattato con un'opera di localizzazione.

L'edizione italiana, che pure mantiene l'ambientazione nipponica, ha modificato tutti i nomi delle squadre scolastiche ma soprattutto quelli dei personaggi. E così, ecco Oliver "Holly" Hutton al posto di Tsubasa Ozora, Benjamin "Benji" Prince al posto di Wakabayashi Genzo, e via dicendo. La scelta di nomi dall'assonanza inglese si rese necessaria al fine di "far arrivare" la serie animata a un pubblico quanto più vasto possibile. Giusto? Sbagliato? Chiederselo oggi ha poco senso. Vale ricordare ricordiamo che all'epoca non v'era alcuna dimestichezza con nomi e termini orientali presso il grande pubblico al quale la Fininvest voleva rivolgersi. Sicuramente l'operazione ha funzionato e ha dato i suoi frutti, rendendo *Holly e Benji* un mito per tantissimi telespettatori (tra i quali anche reali futuri calciatori!). Ma oggi i tempi sono cambiati, tutti mangiamo *sashimi* e anche Holly può (e deve) tornare a essere Tsubasa... ▶

RIVALI ANCHE NEL REBOOT
Sopra e a destra, Tsubasa Ozora e Wakabayashi Genzo: li abbiamo conosciuti come Holly Hutton e Benji Price, ma anche coi nomi originali. Nella nuova serie la loro sfida iniziale non cambia! A destra: la stessa scena vista nella serie originale del 1983 e nel remake del 2018: Tsubasa si è appena trasferito e corre per strada con il suo inseparabile pallone .

NUOVO LOOK
Locandina della serie reboot del 2018; da noi Captain Tsubasa è arrivato (con ottimi riscontri di pubblico) durante le vacanze invernali del 2019.

SHIN CAPTAIN TSUBASA E CAPTAIN TSUBASA J

L'occasione è arrivata con la nuova serie, che in Giappone conta a oggi due stagioni. Ma *Captain Tsubasa* era già "tornato" in passato altre due volte, con altrettanti (parziali) remake. E proprio l'edizione italiana di uno di questi presenta una interessante particolarità.

Coi nomi (quasi) originali

In Italia abbiamo visto tutta la saga di *Holly e Benji*, suddivisa in serie come avvenuto in Giappone, ma intitolando il secondo e il terzo capitolo nello stesso modo. Dunque, dall'iniziale *Holly e Benji - due fuoriclasse* in onda nel 1986, abbiamo visto poi gli OAV sequel *Shin Captain Tsubasa* e la serie *Captain Tsubasa J* col titolo cumulativo (e nuova omonima sigla) *Che campioni Holly e Benji!!!*, rispettivamente nel 1995 e nel 1999.

Già *Captain Tsubasa J* era in parte un remake della serie storica: dei 47 episodi totali, solo le ultime 13 portano effettivamente avanti le trame lasciate in sospeso con gli OAV precedenti. Tutti gli altri episodi costituiscono un rifacimento modernizzato delle prime avventure raccontate nella serie animata storica, che non ha certo bisogno di presentazioni: in 128 episodi totali (che coprono la parte di storia affrontata nei primi 25 volumi del manga) racconta della passione per il calcio del giovane studente Tsubasa, che - trasferitosi in una scuola elementare di un'altra città - entrerà nella squadra del nuovo istituto e dovrà confrontarsi con il temibile portiere Genzo. Il titolo fininvestiano induce nel telespettatore l'idea che a essere parimenti protagonista della serie, oltre a Tsubasa/Holly, sia anche il portiere.

LA SERIE STORICA
Sopra: amatissima, la serie *Holly e Benji – due fuoriclasse* debuttò nel 1986 su Italia 1, divenendo un appuntamento fisso di *Bim Bum Bam*. In basso a sinistra: *Shin Captain Tsubasa* è una serie di 13 OAV che prosegue le avventure di Holly e compagni, conosciuta in Italia come *Holly e Benji – Sfida al mondo*. Qui a destra: *Captain Tsubasa J*, trasmessa in Giappone nel 1994, arriva da noi cinque anni dopo: è il primo remake delle prime storiche puntate, ma porta anche avanti la storia.

Ibrido anglo-nipponico

L'edizione italiana di *Captain Tsubasa J* presenta una particolare scelta di adattamento da parte della Mediaset, che prova già venti anni prima dell'imposi-

JUNIORES
Sopra: *Captain Tsubasa J*, da noi *Che campioni Holly e Benji!!!*, presenta un look tutto nuovo, tipico degli anime dei primi anni '90: anche il remake degli episodi storici si adatta a questa nuova estetica.

zione di Takahashi a ripristinare in parte i nomi originali, conscia però del fatto che ormai Holly, Benji, Tom, Bruce e via dicendo erano da anni parte dell'immaginario collettivo del pubblico tricolore. Ne viene fuori così un'edizione ibrida, dove il protagonista, tra gli altri, viene chiamato Holly Tsubasa Hutton. Anche il nuovo personaggio debuttante, Shingo Aoi, ottiene un nome dal mix anglo-nipponico, diventando Rob Denton Aoi. Probabilmente ci si rese conto che iniziava a apparire assurdo parlare di squadre giapponesi aventi come giocatori personaggi dai nomi occidentali. Tuttavia, questo accorgimento non venne mantenuto per la serie successiva, che costituisce anche un ulteriore remake della prima mitica stagione... ▶

IL MANGA IN ITALIA

La prima volta che il pubblico italiano ha potuto effettivamente godersi *Captain Tsubasa* come in originale è stata nell'estate del 1998: il manga (col titolo *Capitan Tsubasa*) venne infatti pubblicato dalla Star Comics, a puntate, sulla debuttante rivista mensile «Express». Impensabile poter proseguire con poche pagine al mese, e così (anche grazie alle richieste dei fan) dal febbraio del 2000 Tsubasa e amici si trasferiscono in monografico nella collana «Techno», per 37 volumi più altri 20 dei capitoli *World Youth* e speciali vari. L'editore italiano ha pubblicato tutto ciò che di *Captain Tsubasa* è possibile proporre al di fuori del Giappone: purtroppo, alcuni problemi sorti con la FIFA impediscono alle restanti serie ed episodi one-shot di poter essere stampati in altre lingue. Pertanto, risultano da noi inedite sia *Road to 2002*, sia *Golden 23* che *Rising Sun* (più tutti i capitoli spin-off o speciali connessi a queste). Capitan Tsubasa è tornato anche con una ristampa in 21 volumi di formato più grande e nuove traduzioni, dal titolo *New Edition*.

UN NUOVO CAMPIONATO

Dall'agosto del 2004, sempre Italia 1 propone nel suo spazio pomeridiano *Holly e Benji Forever*, quella che a oggi è l'ultima incarnazione animata della serie classica. Anche in questo caso, tale capitolo (che si compone di 52 episodi) non è che un remake di vecchie puntate con l'aggiunta di un arco narrativo inedito.

Un po' di Italia...

La serie ripropone, con un look più moderno e un ritmo decisamente più veloce, non solo le storie dell'originale *Holly e Benji - due fuoriclasse*, ma anche le vicende della serie *Shin Captain Tsubasa*. Solamente gli ultimi ventuno episodi sono dedicati alla prosecuzione delle trame inedite, lì dove si erano interrotte idealmente nell'incarnazione precedente: è questa la serie che vede Mark Lenders al Piemonte (ossia la Juventus) e la presenza di personaggi reali (sebbene con nomi camuffati per l'occasione).

Con *Holly e Benji Forever*, Mediaset abbandona l'idea di un adattamento misto che possa restituire almeno in parte qualche nome nipponico; propone una nuova sigla creata per l'occasione (un nuovo duetto, dove stavolta la voce della D'Avena si interseca con quella di Giorgio Vanni) e la serie va avanti fino a naturale conclusione, chiudendo un ciclo dopo circa vent'anni di messa in onda italiana.

FOREVER
L'adattamento animato del manga *Road to 2002* arriva da noi nel 2004, con il titolo *Holly e Benji Forever*: anche questa nuova serie è trasmessa nei pomeriggi di Italia 1. La formula ricalca quanto visto nel precedente *Captain Tsubasa J*: un rifacimento delle puntate storiche per raccontare le vicende dall'inizio, e poi nuovi episodi dalle trame inedite.

Un Giappone che cambia

In ogni caso, anche questo remake si mantiene fedele al mood dell'opera originale: *Captain Tsubasa* è uno spokon figlio dei glamour anni '80, lontanissimo dalla crudezza e dal pessimismo che permeava le serie sportive del decennio precedente (anche calcistiche: si veda *Arrivano i Superboys!*). Tsubasa Ozora è un ragazzino che sì, ce la mette tutta anche attraverso grandi sacrifici, ma sempre col sorriso e soprattutto con un atteggiamento positivo, altruista, amichevole: una visione che non contempla più quegli allenamenti che sapevano di torture o addirittura auto-punizioni, in un Giappone che stava raccontando la sua faticosa ricerca di modernità.

Adesso la società è cambiata, il Giappone è una super-potenza e dopo *Captain Tsubasa* le opere a tematica calcistica (ma anche sportiva, in generale) mettono da parte i sentori da tragedia e quella necessità di riscatto sociale per raccontare storie diverse, dove basta anche solo volersi divertire per ottenere un ottimistico trionfo. È il caso di *Palla al centro per Rudy*, trasmesso in Italia alla fine del 1988: qui la squadra protagonista colleziona più sconfitte o pareggi che vittorie.

MARK LENDERS
Una costante di tutte le incarnazioni dell'opera è l'apprezzato Mark Lenders: eterno rivale di Holly, incarna un po' il tipo di personaggio tenebroso e sacrificato, che tiene sulle spalle l'intera famiglia.

Strani collegamenti

Peraltro, l'adattamento Fininvest dell'epoca inventa per Rudy una provenienza dalla Saint Francis di Benjamin Price, collegando i due personaggi delle due serie calcistiche trasmesse da Italia 1. Qualcosa di simile era stato già fatto con *Mila e Shiro – due cuori nella pallavolo* (altro titolo, peraltro, dove si vuol lasciar intendere l'esistenza di pari grado di due protagonisti, quando invece, come per Tsubasa, in originale la sola titolare è Mila): lì veniva creato ad hoc un legame tra Mila e Mimì, protagonista di un altro anime. ►

TRA REMAKE E REBOOT

Il *Captain Tsubasa* del 2018, in corso d'opera, è di fatto l'unico vero rifacimento completo della storia narrata nel manga/anime originale: le parti remake di *Captain Tsubasa J* e *Road to 2002* si presentano invece come una sorta di narrazione condensata, che, pure in un numero considerevole di puntate, riassumono alla meglio le vicende iniziali.
Ad esempio, *Holly e Benji Forever* si apre sì con il protagonista che si iscrive in una nuova scuola (saltando però il trasferimento della famiglia da un'altra città), andando immediatamente a raccontare la sfida tra la Newppy capitanata da Bruce Harper e la Saint Francis di Benji, per ottenere l'uso del campo: nella serie storica, questa partita avveniva in un secondo momento; resta comunque uguale l'abilità di Holly che si frappone continuamente tra il suo portiere e gli avversari, evitando che questi segnino dei goal.

ORIGINALE

REMAKE 2002

LA DURA LEGGE DEL GOAL

Come detto, quando nel 1986 *Captain Tsubasa* arrivò in Italia (come *Holly e benji – due fuoriclasse*), si pensò di modificare i nomi dei protagonisti attraverso un lavoro di localizzazione che permettesse una più facile comprensione presso il nostro pubblico. Niente di strano: cambiare qualcosa trasformandola in un suono più vicino all'utente finale è una pratica che esiste da sempre. Ma la verità è che appunto si trattava di ragazzini giapponesi con nomi giapponesi.

Vecchio contro nuovo

Probabilmente non molti avrebbero scommesso un centesimo sulla possibilità che potesse esistere una versione animata di *Holly e Benji* fedele all'originale: si pensava che i nomi dati in Italia fossero ormai iconici e ben fermi nell'immaginario pop collettivo. E invece il reboot dell'anime, anche nel nostro Paese, non vede più giocare Holly ma Tsubasa, non vede più parare Benji ma Genzo. Mark Lenders resta Kojiro Hyuga, Julian Ross è Jun Misugi e Tom Becker è Taro Misaki. E se per i nuovi giovani telespettatori non v'è stato alcun tipo di problema (la serie è stata un discreto successo, con tanto di figurine in edicola), come l'avranno presa i vecchi appassionati? Ma soprattutto, come l'avranno presa i fan delle edizioni degli anime fedeli all'originale giapponese?

Cortocircuito

La questione è paradossale: avranno gioito tutti coloro che, tra gli anni '80 e '90, si sono battuti anima e corpo contro le censure e gli adattamenti perpetrati dalla Mediaset? Oggi, molte di quelle persone, adulte, sono fan di tipo retronostalgico: cresciuti con Holly, Benji, Mark; con la quasi magia di Johnny, Tinetta, Sabrina; Bunny, Rea, Morea e via dicendo. Ora che esistono piattaforme come Netflix, che si muovono a suon di diritti mondiali su varie opere, il lavoro di adattamento diventa unico per ogni posto nel mondo.

Era già successo che alcune opere dovessero essere lavorate di nuovo, come le prime stagioni di *Pokémon*, ridoppiate perché era necessario uniformare nomi e testi con quelli degli episodi successivi, dopo una iniziale semplicistica edizione by Mediaset.

Cosa succederebbe se ora tutti gli autori facessero come Yoichi Takahashi, pretendendo per le loro opere fedeltà e coesione a livello globale? Gioirebbero tutti coloro che ai tempi si scagliarono contro le censure, oppure gli stessi (oggi adulti e nostalgici) resterebbero ormai legati all'adattamento che oltre ad aver criticato, hanno comunque subìto? Non è raro infatti imbattersi anche oggi in commenti del tipo "per me sarà sempre Holly!", quando in realtà non è certo quello il nome originale: la pretesa di versioni fedeli va a farsi benedire quando di mezzo poi entrano la nostalgia per il passato e i ricordi dei bei momenti vissuti nell'infanzia. Perché l'arrivo di *Captain Tsu-*

TUTTO CAMBIA
La serie del 2018, arrivata da noi un anno dopo, scontenta i fan più nostalgici: non tutti apprezzano il fatto che *Holly e Benji* sia ora *Captain Tsubasa.*

basa è un vero e proprio piccolo evento storico, nella televisione ma anche tra i fan italiani dell'animazione giapponese. Il motivo?

Ricordi e nostalgie

Negli anni '80 e '90 tantissimi avrebbero voluto che la Fininvest/Mediaset mandasse in onda i cartoni giapponesi sia senza censure, sia senza adattamenti arbitrari. In quegli anni, tra petizioni e comitati, avremmo voluto davvero che Italia 1 trasmettesse *Captain Tsubasa* e non *Holly e Benji*. Che la sigla fosse quella originale e non il duetto tra Marco Destro e l'onnipresente (e poco amata) Cristina D'Avena. A stento si sopportava il primo brano italiano, poi sostituito da *Che campioni Holly e Benji!!!*. Ma adesso? Ora quelle stesse persone sono cresciute, e tanti da otaku sono diventati perlopiù nostalgici: è un processo normale, naturale. Oggi (che la D'Avena viene idolatrata da tutti e che *Holly e Benji* è un marchio non più ad appannaggio dei bambini ma del pubblico ultraquarantenne) come può essere percepita la trasmissione di *Captain Tsubasa*? Diversi avrebbero voluto che si restasse coi nomi "italiani". Perché sono i nomi della nostra giovinezza spensierata, quelli a cui siamo abituati. Il confine tra nostalgia e passione ha subìto un'evoluzione, e questo anche grazie al reboot di *Holly e Benji*...

IL SOGNO CONTINUA

Dopo circa quattro anni dalla prima serie, il remake di *Captain Tsubasa* ha avuto l'onore di una seconda tornata di episodi. Li attendiamo anche in italiano!

A.A.A.: ANNUNCI CERCASI!

Manda il tuo annuncio, completo di foto in alta definizione di quello che desideri vendere o scambiare all'indirizzo:
fierabambu@japanmagazine.it
Non dimenticare di inserire i tuoi recapiti (decidi tu se mail, telefono, skype, sito web o quel che pensi sia meglio per te).
Ti aspettiamo!

Prima di Amazon, prima di eBay, prima di Temu c'era... la Fiera del Bambù!!!!! Io offro, te cerchi, lui trova. In un mondo che snobbava e sbertucciava la passione per i nostri cartoni, noi creavamo una rete di contatti, di relazioni, e a volte anche di amicizie.
Ed eccoci di nuovo qui...

la Fiera del Bambù è tornata!

Gli annunci potrebbero differire da quelli d'origine, e sono qui riportati come esempio di compravendita.
Se siete interessati a qualcuno degli articoli di queste pagine, per disponibilità e prezzo fa fede la fonte originale, raggiungibile inquadrando il QR code.

EDITORIA

HARAM ALLA FINE DEI MONDI COMPLETA N° 1/8 DI: SHACHI SOGANO MANGA MAGIC

Collezione completa in ottime condizioni.

€ 59,99 + spedizione.

FORTIFIED SCHOOL MANGA COMPLETO 7 VOLUMI

La scuola più dura serie completa. Il manga che ha svelato la crudezza della *Japan School*

€ 25 + spedizione

DEATH NOT SERIE COMPLETA 1/12 PLANET MANGA NUOVI - OBATA/OHBA

Il manga che è già mito. Uno dei veri fenomeni cult del nuovo millennio.

€ 79,90 + spedizione

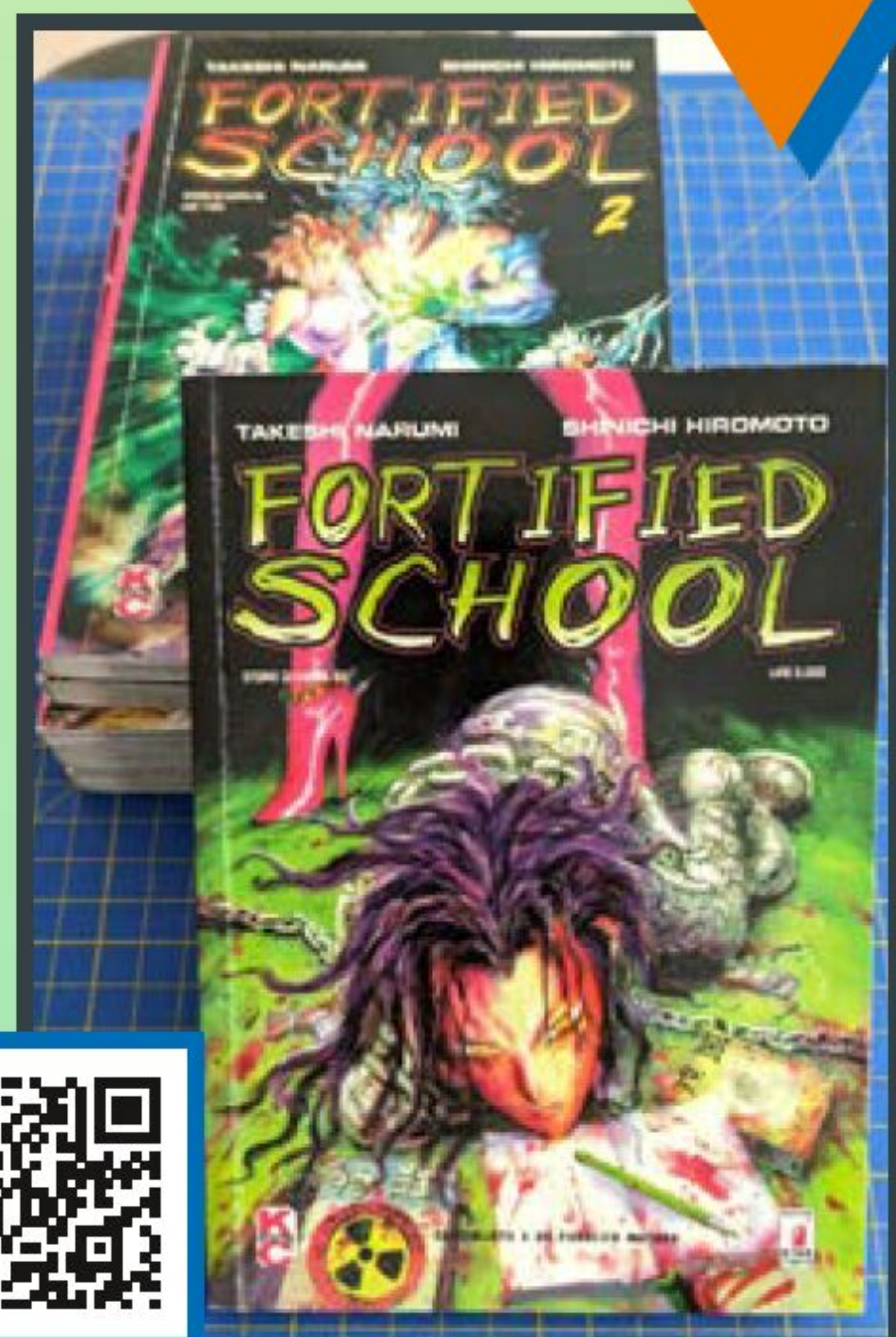
BLOOD BANK 1-2-3 JPOP MINISERIE COMPLETA

Miniserie yaoi J-Pop in buone condizioni. Prodotto interessante e di lettura scorrevole.

€ 22 + spedizione

SERIE COMPLETE ORIGINALI GIAPPONESI

Vendo serie complete, volumi originali giapponesi, di Video Girl Ai / Len e DNA2 + Zetman in ottime condizioni.
dablaze76@gmail.com

€ 100,00 + spedizione

MUSICA

JAPAN LP CAPITAN HARLOCK (CS-7070) 1978 CAPTAIN ANIME COLONNA SONORA OST VINILE

L'LP del capitano. Edizione originale giapponese. Con fascetta OBI e inserto.

€ 50 + spedizione

CAPTAIN TSUBASA TV ANIME COLONNA SONORA DISCO SINGOLO IN VINILE 1984

Calcio a 45 giri. Lato A: Ninna nanna di Kimi ni Sasageru; Lato B: Atsui Yuujou. Etichetta arancione.

€ 41,28 + spedizione

COSMO POLICE JUSTY BGM COLLECTION - LP OST COLONNA SONORA ORIGINALE – ANIME

Arriva la polizia cosmica. Anime poco noto, rarità per collezionisti.

€ 34 + spedizione

TV MANGA ANIME HOKUTO NO KEN EP VINYLE RECORD JAPAN ORIGINAL SOUNDTRACK OST OFFICIAL

La musica di Hokuto. OST originale giapponese con le musiche della serie cult

€ 27,49 + spedizione

CARA DOLCE KYOKO CD MUSIC BLEND 2 OST MAISON IKKOKU

CD originale giapponese. Contiene la colonna sonora del celebre anime. Musiche di Kenji Kawai. Etichetta Kitty Records H33K-20076

€ 18 + spedizione

AUDIO-VISIVI

FLOWER ANGEL VHS 1987 VIDEO JAPANESE ANIME RARE CARTOON MANGA HANA NO KO LUNLUN

Raro VHS da collezione. Contiene la versione in lingua inglese di Hana No Ko Lun Lun (This Flower Angel), anime del 1985. Casa di produzione: Harmony Gold

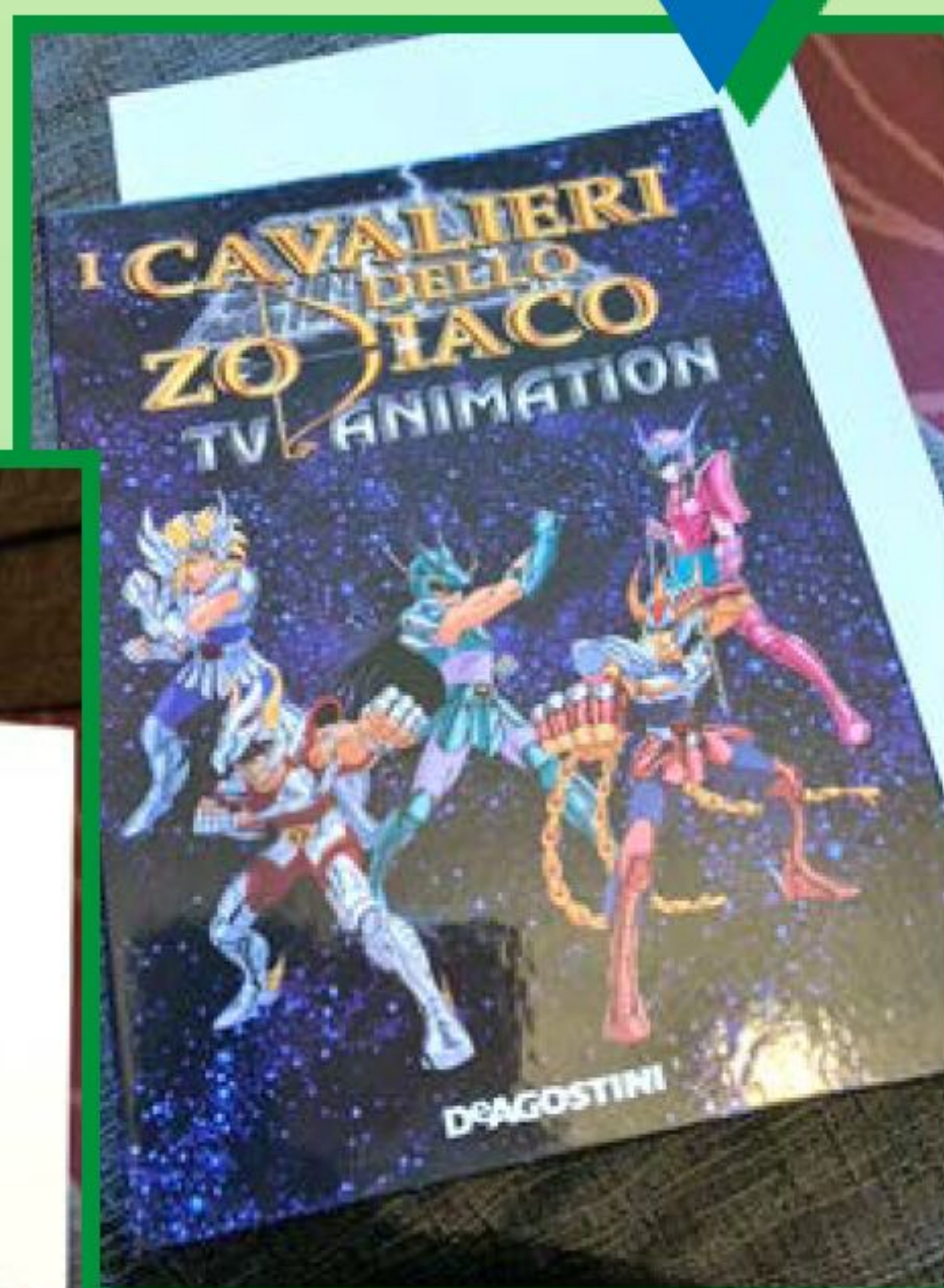
€ 105,08 + spedizione

VHS ANIME: ROBOTECH 2 [EPISODI 3 E 4] (YAMATO VIDEO, 1997) NUOVO BLIS

Mecha nello spazio. Robotech è uno dei cult meno ricordati nella storia degli Anime.

€ 4,99 + spedizione

COPERTINA CERCASI

Sono alla ricerca della copertina rigida per la rilegatura della collezione "Cavalieri dello Zodiaco TV Animation" della De Agostini, uscita in edicola nel 2001. Ne possiedo già una ma per completare il secondo volume mi servirebbe anche la seconda, allego foto di quella che ho già. Se qualcuno ne avesse una da vendermi, può scrivermi all'indirizzo *ergo.sylar@gmail.com*. Grazie!! Barbara

«Newtype»

LA NUOVA ERA DEI MAGAZINE ANIME

Storia e curiosità della più famosa e influente rivista visual giapponese di anime, sempre centrata su di un eterno presente: da *Gundam* a *Dungeon Food*, passando per *Neon Genesis Evangelion*.

di **Alessandro Bottero**

Marzo 1985, nasce il mensile «Newtype». In copertina il primo piano di un Gundam Mecha. Maggio 2024. Trentanove anni dopo «Newtype» è sempre viva. Concezione grafica di copertina simile a quella degli inizi: logo ben in evidenza, sfondo bianco, personaggi in evidenza, strilli a contorno. Ma al posto di Gundam abbiamo l'anime più in voga di questi mesi, *Dungeon Food*. Tra questi due momenti quasi 500 uscite, tra serie ufficiale, allegati, supplementi e collane spin off. Il picco a metà degli anni '90, quando grazie alla popolarità di *Neon Genesis Evangelion* «Newtype», che diede molto spazio alla serie, tocco punte di 400.000 copie vendute al mese. Oggi quei numeri sono lontani, ma «Newtype» rimane la rivista di *visual entertainment* più autorevole in Giappone. E pensare che tutto è nato con Gundam.

I "Newtype"

Non è questo il posto dove addentrarci nell'universo narrativo di *Gundam*, uno dei più articolati e affascinanti dell'immaginario anime. Per questo vi rimandiamo in modo più ampio al numero 15 della nostra rivista sorella «Ani-

ミノフスキー・フライト
搭載の衝撃

Ξガンダムとライバル機のペーネロペーは、ミノフスキー・フライトにより大気圏内での単独飛行を可能にした宇宙世紀初のMSである。のちに一般的になる技術だが、2機が実戦配備された衝撃の大きさは想像するに余りある。

Ξガンダム

MS——それは「ガンダム」というシリーズを彩る華。
兵器という即物的な側面と、時代を、思想を体現する象徴的な側面をもつ存在だ。
本作に登場するMSは、私たちに何を見せてくれるのだろう。

宇宙より来たる凶

51 Newtype

«Newtype» Marzo 1985: inizia la storia

Gennaio 1986: la copertina annuncia il dossier TV Kiddy Land, dedicato ai più piccoli

Gennaio 1987: la Fenice di Osamu Tezuka

Gennaio 1994: il decennio si chiude con la nuova evoluzione di Gundam

GUNDAM FOREVER
Il personaggio simbolo di «Newtype» è sempre stato Gundam, in tutte le sue incarnazioni anime. Qui vediamo un promo del *New Hathaway's Flash* dal numero di aprile 2021.

me Cult». Ai fini di questo articolo basti dire che i "Newtype" sono una cosa precisa: si tratta di un possibile stadio nell'evoluzione umana. Per adattarsi alla vita nello spazio l'essere umano ha sviluppato capacità nuove: una consapevolezza maggiore dello spazio-tempo, capacità telepatiche e riflessi più rapidi della media di un normale essere umano nato e cresciuto sulla Terra. Il, o la, "Newtype" è dunque una Nuova Tipologia di esseri umani.

Nascita della rivista

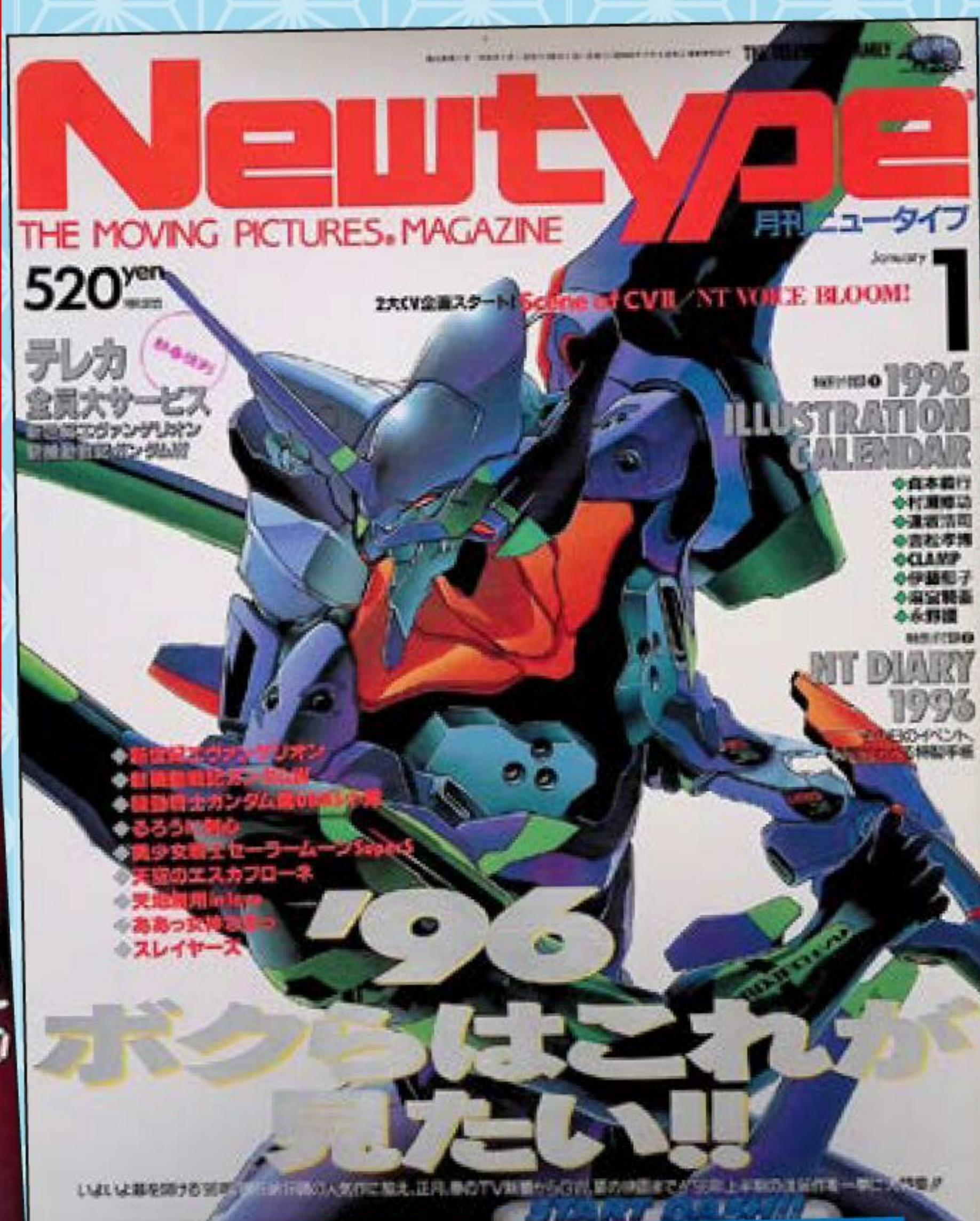
«Newtype» la rivista viene lanciata dalla casa editrice Kadokawa in parallelo alla distribuzione della serie *Mobile Suit Zeta Gundam*, anime che riprende e prosegue il grande successo di *Mobile Suit Gundam*. L'idea è di creare una *Nuova Tipologia* di rivista che offra qualcosa di nuovo al sempre crescente mondo degli appassionati di anime, e in particolare di anime mecha, secondo i nuovi canoni visivi. La scommessa infatti fu di dare vita a una rivista *visual entertainment*, rispetto ai precedenti più basati su testo. Altra differenza fu un target di riferimento: maschile e con un'età superiore ai 20 anni.

Come promozione fu realizzato un numero zero, distribuito a lettori mirati per avere un feedback, e successivamente distribuito come promozionale nei minimarket giapponesi, parallelamente all'uscita del numero 1 a marzo 1985. «Newtype»1 presenta in copertina un primo piano del Gundam Mk-II, mecha che appare nella serie *Z Gundam*. All'inizio il rapporto tra «Newtype» e la casa di produzione Sunrise, creatrice del franchise *Gundam* è molto forte, e in un certo senso «Newtype» diventa la voce non ufficiale ma seguitissima, su notizie e anticipazioni del mondo dei mobile suit.

Differenze con «Animage»

Prima di «Newtype» gli appassionati di anime trovavano notizie principalmente su «Animage», rivista pubblicata dalla Gakken, che come dicevamo, proponeva un modello di informazione dove il testo era prevalente e le immagini comparivano a corredo del testo. Con «Newtype» cambia il rapporto. L'elemento *visual* diventa predominante e la rivista offre ai lettori non solo approfondimenti, analisi o recensioni, ma soprattutto immagini, colorate e dettagliate dei personaggi degli anime trattati.

La struttura, sia pure con i cambiamenti avvenuti nel corso di questi quasi 40 anni di vita, rimane ancora oggi suddivisa in 5 passaggi. In apertura abbiamo servizi dedicati alle serie di maggior successo o ai grandi nomi in uscita. Molte immagini, su carta patinata, e poco testo, più che altro brevi interviste a ▶

«Newtype» gennaio 1995: iniziano i festeggiativi per il decimo anniversario

Gennaio 1996: *Neon Genesis Evangelion* è l'anime del decennio

Gennaio 1997: *NGE* domina la fine del millennio

AMATI DAI COLLEZIONISTI
Poster allegato a «Newtype» luglio 1987 (i segni delle piegature sono più che evidenti).

autori o schede. A seguire anticipazioni sulle serie in lavorazione e di prossima uscita. La seconda parte vede dei manga, solitamente in meno puntate di quelli pubblicati invece sulle riviste manga vere e proprie. Ogni mese appare una puntata di un manga, successivamente raccolto in *tankobon* da Kadokawa. Tra i titoli ricordiamo *Evangelion Iron Maiden*, *Full Metal Panic!* e *The Five Star Stories* di Mamoru Nagano, manga cult seguitissimo in Giappone. Nella storia di «Newtype» rimane famoso il numero di maggio 2013, con la prima puntata del nuovo manga di *The Five Star Stories*, che andò esaurito in tre giorni, dopo l'uscita nelle edicole il 10 maggio.

La terza parte della rivista è dedicata a interviste e speciali sull'animazione (fondamentalmente anime, con rare incursioni anche in altri settori), e pubblicità. La quarta parte, intitolata *Anime Land* presenta classifiche di vendita dei vari prodotti legati all'entertainment (libri, manga, anime, musica e videogiochi; dati di ascolto degli anime trasmessi; informazioni sulle uscite; e soprattutto le stime di gradimento del pubblico. Soprattutto quest'ultima sezione è seguitissima. Mentre le classifiche ufficiali (vendite e ascolto) sono freddi dati commerciali, il gradimento esprime il coinvolgimento caldo dei consumatori, e delinea le tendenze del momento. A chiudere la sezione i palinsesti con date e orari degli anime trasmessi dalle TV.

La quinta ed ultima parte chiude la rivista con una sezione dedicata ai *settei* (disegni preparatori, model sheet ecc.) di vari anime; una dedicata a lettere e disegni dei lettori, e *News & Newtype*, rubrica che aggiorna i lettori su cosa accade nel mondo dell'intrattenimento, allargandosi anche a modellismo, memorabilia, informatica e gadget. Il 10 di ogni mese quindi, puntualmente, i lettori di «Newtype» sono (o dovrebbero essere) informati su tutto quello che accade o accadrà attorno a loro. Un elemento apparso in pas-

«Newtype» Gennaio 1998: il mecha design è sempre più bio organico, con echi di H. Giger

Gennaio 1999: il millennio si chiude con... Gundam!

Gennaio 2003... E si riparte sempre con lui

sato, ma oggi meno frequente, è infine la pubblicazione di adattante letterari di anime, come *Gaia Gear* di Yoshiyuki Tomino, racconto ambientato nel lontano futuro della timeline *Universal Century* del multiverso di *Gundam*.

Da *Gundam* a *NGE* (metà anni '90)

Come si diceva il fulcro da cui prende vita «Newtype» è *Gundam*, inteso più come fenomeno sociale che come semplice anime. Per tutti i primi anni di vita *Gundam* è il riferimento visuale, cosa che si nota nelle molte copertine dedicate a questo franchise. L'attenzione ai trend del momento però non poteva incatenare «Newtype» solo a un franchise, e quando a metà anni '90 esplode il fenomeno *Neon Genesis Evangelion*, che propone un nuovo modo di concepire gli anime mecha, e più in generale gli anime, «Newtype» non poteva tirarsi indietro. Volendo banalizzare in modo forse eccessivo, ma che rende l'idea, da una posizione Sunrise-dipendente, si passa a quella Gainax-dipendente, con il prodotto *Evangelion* che spinge in alto le vendite della rivista. Nel 1998, grazie alle copertine e alle pagine *visual* dedicate a *NGE* «Newtype» arriva a toccare il massimo storico di vendite, con 400.000 copie.

Dopo un decennio nel nome di *Gundam*, a metà anni '90 esplode il fenomeno *Evangelion* e, volendo semplificare al massimo, «Newtype» passa dalla Sunrise alla Gainax, con *NGE* che spinge in alto (molto in alto) le vendite...

Dal 2000 a oggi

Gundam e *NGE* restano sempre presenti come testimonial di copertina, ma in questo nuovo secolo anche altri titoli hanno caratterizzato «Newtype». Tra questi sicuramente il più importante è, come si diceva, *The Five Star Stories*, con copertine che rilanciano in design dal sapore biomecha dei personaggi dell'anime. Accanto a *TFSS* abbiamo *Demon Slayer*, il franchise di *Fate* con i vari titoli, *Spy X Spy* e *Dungeon Food*, uno degli ultimi arrivati, grazie all'anime prodotto da Netflix. Come dicevamo non ci sono stati cambiamenti sostanziali, o cambi di politica editoriale. Essendo una rivista che segue le tendenze del mercato, è evidente che parla principalmente di cosa fa notizia. La cosa sicuramente interessante è che «Newtype» non è un "nostalgia magazine". La ▶

GADGET DA URLO
A destra: Dvd promozionale per *Neon Genesis Evangelion Renewal*, allegato a «Newtype» marzo 2003.

«Newtype» gennaio 2009: in copertina si parla di modellini

Gennaio 2015: *Neon Genesis Evangelion* rimane un cult

«Newtype» Luglio 2019: *Demon Slayer* ha avuto la sua parte di copertina

presenza di quelli che qui da noi sono ritenuti classici imprescindibili quando si parla di anime è contenuta. Il focus della rivista è sull'attualità, grazie ai contatti previlegiati che negli anni la redazione ha stretto con tutte le grandi case produttrici.

Allegati e poster

Un elemento fondamentale nel successo e nella longevità di «Newtype» sono stati gli allegati e i poster che quasi in ogni numero venivano regalati ai lettori. Fondamentale il calendario, quasi sempre presente nel numero di gennaio, che offre immagini spettacolari per ogni mese. Ancora abbiamo inserti a 16 o 32 pagine dedicati agli anime più in voga nel momento della pubblicazione. A volte sono stati abbinati a «Newtype» anche Dvd promozionali. Tra i tanti citiamo quello pubblicato come allegato al numero del marzo 2003, come lancio pubblicitario in collaborazione con la Gainax per il nuovo progetto di *Neon Genesis Evangelion*. Pur essendo un oggetto molto ambito dai collezionisti, va detto che il Dvd è stato masterizzato in modo scadente, con problemi nella visione dei filmati. Il contenuto era il primo episodio del *Renewal* di *Evangelion*, oltre a vari bonus extra.

Un ultimo elemento molto ambito da lettori e collezionisti sono i poster. Si tratta di un foglio piegato in 4, spillato al centro del fascicolo, per cui i poster una volta aperti e spiegati mostravano i segni delle piegature, come si può vedere dagli esempi riportati, a differenza dei mini poster allegati nelle riviste manga classiche come «Shonen Jump» o «Shonen Magazine», che invece sono un foglio di larghezza doppia della rivista, ma della stessa altezza, piegato in due, senza segni di piegatura nelle immagini se non al centro.

Il successo di pubblico

A proposito delle vendite di «Newtype» i dati disponibili non coprono tutto l'arco di vita della rivista. Sappiamo da fonti attendibili che il picco si toccò nel 1998, nel momento di maggior successo di *NGE*, con 400.000 copie al mese. Da lì si passa direttamente al 2004, dove i dati della Japan Magazine Association davano 182.500 copie pubblicate in media. Nel 2008 si era scesi a 157.750 copie in media, e per i sei anni successivi ci fu un calo costante. Nel 2012 la diffusione scese sotto le 100.000 copie pubblicate in media al mese. L'ultimo dato disponibile è del trimestre ottobre-dicembre 2014, con 58.834.

CALENDARI E SPECIALI
Qui a destra: il calendario del 1998, allegato a «Newtype» di gennaio di quell'anno; nella prossima pagina: non poteva mancare Lamù. Eccola dal numero di marzo 2023, nello speciale per san Valentino.

Attualmente, sembrerebbe che ci sia stata una forte ripresa, perché sul sito https://mediaguide.kadokawa.co.jp/media/animation/ntype/, fonte ufficiale Kadowaka sui dati di «Newtype», la casa editrice ci dice che la rivista ha una

Le favolose cinque gemelle da *The Quintessential Quintuplets* su «Newtype» luglio 2022

L'ultimo numero uscito al momento della stesura di questo articolo: in copertina *Dungeon Food*, anime prodotto da Netflix

La presenza femminile in copertina si è molto rarefatta, il lettore tipo di «Newtype» è un maschio che non cerca pin up con cui lustrarsi gli occhi, ma personaggi con cui empatizzare

diffusione di 110.000 copie in media al mese, con un'età media dei lettori di 28 anni, e una composizione anagrafica al 70% di lettori maschi e un 30% di lettrici donne. Apparentemente la gestione dell'attuale redattore capo Kiyoto Kado sarebbe dunque riuscita a invertire la tendenza al declino. I dati più significativi però sono l'età media dei lettori, che sfata il mito degli anime (almeno in Giappone) come fenomeno infantile/adolescenziale, e il forte divario tra lettori e lettrici, cosa che apparentemente va in controtendenza rispetto a cosa percepiamo qui in Italia. Gli anime, o meglio una rivista di anime come «Newtype», è un prodotto per un pubblico non adolescenziale e a forte prevalenza maschile, e probabilmente questo spiega anche lo stile delle copertine.

Cover style

Come già detto per le altre riviste esaminate qui su «Japan Magazine», la copertina è la vetrina con cui si manda un messaggio ai lettori. Il messaggio di «Newtype» inizialmente era incentrato sul mecha, Nelle copertine Gundam & compagnia robotica di nuova generazione, diversi dai super robot anni '70, erano predominanti. Successivamente, negli anni in cui gli anime esplodevano come elemento fondamentale della cultura pop giapponese, si potrebbe riflettere se lo spazio dato a personaggi femminili (ad esempio Belldandy di *Oh Mia Dea!*) in copertina, e soprattutto all'interno nelle pagine di maggiore impatto visivo, non abbia contribuito a far percepire gli anime come "cartoni animati con belle ragazze adolescenti". Negli ultimi tempi però questo elemento si è di molto rarefatto e in copertina troviamo gruppi, personaggi maschili da soli o a coppia, oltre ai classicissimi mecha. Messaggi più di cameratismo, spirito di gruppo, e "collezionismo/modellismo", indirizzati a un pubblico prevalentemente maschile e che non cerca la pin up per lustrarsi gli occhi, ma personaggi con cui empatizzare o immagini da gustare. ●

Giuliano
con la voce di Pietro Ubaldi

Andrea
Luca Lecchi

Anacleto Marrabbio
Salvatore Landolina

Nonno Sam
Sante Calogero

Licia
Cristina D'Avena

Mirko
Pasquale Finicelli

Love me Licia

Episodio 4

I proverbi di Giuliano

Nell'episodio precedente

Andrea riceve un bel regalo dall'America, ma una foto sul giornale lo insospettisce... chi è la donna che sta vicino Mirko? Nel dubbio non dice nulla a Licia... sarà stata una buona idea?

Manuela
Elisabetta Odino

Tony
Giovanni Colombo

Steve
Marco Bellavia

Matt
Manuel De Peppe

Satomi
Sebastian Harrison

Marika
Emanuela Pacotto

Love me Licia su licenza RTI
Adattamento per JM Vincenzo Perrone & Viola Zorzi • grafica: Andrea Climinti (8x8 S.r.l.)

AL MAMBO, L'ARIA È PESANTE...
NON C'È, NON RISPONDE NESSUNO, MA DOVE SARÀ FINITO MIRKO? PERCHÉ NON MI HA ANCORA TELEFONATO?!

OGGI MI VANNO TUTTE STORTE, NON FACCIO CHE PENSARE A LUI, MA PERCHÉ NON SI È ANCORA FATTO VIVO?

OH NO!
I TOVAGLIOLI

GIULIANO! NON TI CI METTERE ANCHE TU...

VÈ!
NON È MICA COLPA MIA!
OGGI NON È PROPRIO GIORNATA! MIRKO NON MI HA TELEFONATO E IO SONO TANTO TRISTE...

E PENSARE, CHE IERI SERA ERO COSÌ FELICE QUANDO BALLAVAMO...
NON MI SEMBRAVA DI ESSERE AL MAMBO, MI SENTIVO COME IN UNA FAVOLA, Cenerentola al ballo INSIEME AL PRINCIPE AZZURRO!
MA PERCHÉ IL PRINCIPE È AZZURRO? L'HANNO DIPINTO?

CIAO LICIA, CIAO GIULIANO!
ANDREA! COME MAI HAI FATTO TARDI? MA LO SAI CHE ORE SONO?!

CERTO LICIA! GUARDA COSA MI HA PORTATO MIRKO DALL'AMERICA! L'OROLOGIO DEGLI SNORKY!
Snorky

MIRKO TI HA FATTO PROPRIO UN BEL REGALO.
VOLEVO FARTELO VEDERE STAMATTINA, MA TU ERI FUORI A FARE LA SPESA...

A PROPOSITO... SAI DOVE È MIRKO? HO PROVATO A TELEFONARGLI MA NON RISPONDE.
SI È SVEGLIATO TARDI, POI È ANDATO ALL'UNIVERSITÀ...
E LE PROVE? I Bee Hive NON PROVANO OGGI?

EHM... NO... MIRKO DEVE STUDIARE TANTO...
E NON TI HA DETTO NIENTE PER ME?
ERA MEZZO.. ADDORMENTATO... NON ABBIAMO QUASI PARLATO...

VA BENE, HO CAPITO. ASPETTA UN ATTIMO, PRENDO LE TOVAGLIE PULITE E TORNO SUBITO.
VA BENE, TI ASPETTO QUI...
MHMM...

GATTA CI COVA!
CHE POI QUESTA NON L'HO MAI CAPITA! IO NON HO MAI VISTO UNA GATTA COVARE!

IN REALTÀ, LE PROVE CI SONO. ANCHE TROPPE!
RAGAZZI! BASTA! STOP!
MA CHE TI PRENDE?

IO SONO FUSO, FACCIAMO UNA PAUSA!

DAI ANDIAMO AVANTI ANCORA UN PO'... PRIMA FINIAMO E MEGLIO È.

BASTA RAGAZZI, È INUTILE CONTINUARE A PROVARE... MATT È FUSO, MIRKO PENSA AD ALTRO...
SCUSATE ERO SOLO DISTRATTO. CE LA POSSO FARE...

NON POSSO DIRE A LICIA LA VERITÀ, SE POI VA IN SALA PROVE E VEDE QUELL'ALTRA RAGAZZA CHISSÀ COSA SUCCEDE...
Ahà! LO SAPEVO!

...TANTO VA LA GATTA AL LARDO CHE CI LASCIA LO ZAMPINO!
E ANCHE QUESTA NON L'HO MAI CAPITA...

MA PERCHÉ MIRKO STA VICINO A... QUELLA?

MA CHE BELLO! ECCOLI QUA I MIEI DUE CLIENTI PREFERITI!

GUARDA CHE BEL REGALO, ME L'HA PORTATO MIRKO!
Bellissimo!

POTEVI DIRMELO CHE DESIDERAVI UN OROLOGIO, TE NE AVREI COMPRATO UNO IO!
ADESSO PERÒ TE LO TENGO, COSÌ TU TI VAI A LAVARE LE MANI, CHE È ORA DI MANGIARE!
EVVIVAAAAAA!!!

CARINO QUESTO REGALO...

PERÒ... ALLORA... MIRKO HA PENSATO AD ANDREA ANCHE SE ERA LONTANO...

LA GIORNATA VA AVANTI...
E LICIA CERCA ANCORA MIRKO.
NIENTE... È PROPRIO SPARITO...

HAI VISTO COME SI È FATTA CARINA LICIA?
PER FORTUNA NON ASSOMIGLIA A MARRABBIO!
ANCORA??!

BASTA CON QUEL TELEFONO LICIA, È TUTTO IL GIORNO CHE LO TIENI OCCUPATO.
UFFA!

BISOGNA FINIRE DI ASCIUGARE I BICCHIERI, BOLLIRE LE UOVA E AFFETTARE IL PANE!
NON ESSERE COSÌ SEVERO, ALLA SUA ETÀ HA BISOGNO ANCHE DI DIVERTIRSI!
HA BISOGNO DI STARE CON GLI AMICI...

PERCHÉ SECONDO VOI IL MIO AFFETTO È DIVENTATO UN SOTTOPRODOTTO?

SECONDO VOI LA MIA AMICIZIA NON LE BASTA?
esatto!

OGGI NIENTE SCUOLA, LICIA?
NO OGGI PREFERISCE TELEFONARE.

HO CHIAMATO PIÙ VOLTE MANUELA MA NON È IN CASA, E NEMMENO MARIKA...

SÌ, SÌ... COME NO!
DAI, DICCI LA VERITÀ! A CHI HAI TELEFONATO, EH?

TU HAI DEI SOSPETTI?
DAI SORRISI CHE ABBIAMO VISTO IERI SERA CE LO POSSIAMO IMMAGINARE!

SENTITE UN PO', VOI DUE... QUANTI ANNI DI GALERA MI DANNO SE MANDO A FARSI FRIGGERE DUE EX AMICI ROMPISCATOLE COME VOI?

SIETE FORTUNATI! PERCHÉ... PERCHÉ IO SONO UN UOMO PACIFICO E CALMISSIMO! ALTRIMENTI...
&$!#%

DEVO CHIAMARE MARIKA... FORSE LEI SA DOV'È MIRKO...

MI SA CHE È MEGLIO ANDARE...
SONO PERFETTAMENTE D'ACCORDO.

CIAO LICIA, CIAO MARRABBIO!
SPERIAMO CHE DOMANI TU SIA DI BUON UMORE. SARÀ DIFFICILE, MA TORNEREMO LO STESSO A TROVARTI
SÌ, SÌ...

Vecchie cornacchie!
RIESCONO SEMPRE A IMPORTUNARMI!

NO LA SIGNORIA MARIKA NON È IN CASA.
MI SA DIRE QUANDO TORNA?
HA AVVERTITO CHE RESTERÀ FUORI A CENA.

SARÀ CON SATOMI, MA ALLORA PERCHÉ MIRKO NON TELEFONA??

IN REALTÀ, ANCHE MIRKO LA STA CERCANDO...
IL TELEFONO DEL MAMBO È SEMPRE OCCUPATO E LICIA NON È ANCORA ARRIVATA...

MA CHE COSA STARÀ FACENDO?

MIRKO! STACCATI DA QUEL TELEFONO E VIENI A PROVARE!
DAI, CHE ABBIAMO QUASI FINITO!

Tranquilli, ve lo riporto io...

SU Mirko caro, FAI ANCORA UNO SFORZO, SIETE SULLA BUONA STRADA! DAI, FALLO PER ME...
D'ACCORDO MARY...

MA COS'HAI OGGI?
CE L'HAI FATTA!
SCUSATE... ECCOMI.

SONO PRONTO, RICOMINCIAMO!

INTANTO, AL MAMBO...
CHISSÀ SE IL NONNO E LAURO HANNO RAGIONE... SONO TROPPO SEVERO CON LICIA? DOVREI LASCIARLA PIÙ LIBERA?
FATTI VOSTRI!

IN FONDO IO LO FACCIO PER IL SUO BENE, LEI È ANCORA UNA bambina...
ARIFATTI VOSTRI!

SONO SUO PADRE, CAPISCI GIULIANO? HO IL DOVERE DI PROTEGGERLA!
MA CHE VUOI DA ME?
PERCHÉ LA VITA... VEDI, È UNA COSA SERIA...

COME LE POLPETTE!

ehi! Mollami!
NON SI PUÒ DARE RETTA AL PRIMO CHE CAPITA, BISOGNA SCEGLIERE QUALCUNO CON MENO GRILLI PER LA TESTA DI QUEL...

ANDREA!
CIAO ZIO MARRABBIO!
S.O.S.! CHIAMATE LA PROTEZIONE ANIMALI!

ANDREUCCIO!
ECCOTI FINALMENTE! SIEDITI, METTITI COMODO!
VA BENE, ZIO...

GUARDA CHE COSA TI HA PREPARATO LO ZIO MARRABBIO, UNA MAGNIFICA FRITTATA AGLI SPINACI!
GRAZIE, MA NON HO TANTA FAME...

MA CHE COS'HAI OGGI? STAMANE NON HAI NEANCHE MANGIATO LE POLPETTE...
HAI MAL DI PANCIA?
NON STAI BENE?

NON TI PREOCCUPARE PAPÀ!
Licia!

ANDREA IERI SERA È ANDATO AL LETTO TARDI... NON IMPORTA SE STASERA MANGIA POCO.
OH, BEH, SÌ... È VERO... VORRÀ DIRE CHE DOMANI MANGERÀ PER DUE.

HA BISOGNO SOLO DI FARE UNA BELLA DORMITA, LO ACCOMPAGNO IO A CASA.
SÌ SÌ, MA MI RACCOMANDO: TORNA PRESTO, EH!

...E STAI ATTENTA AI CICLI, AI MOTOCICLI, ALLE AUTOMOBILI E SOPRATTUTTO...
...ai giovanotti!

LOVE me LICIA

ANDREA È STRANAMENTE SILENZIOSO...

TUTTO BENE?
SÌ, SÌ... SONO SOLO UN PO'... STANCO.

MAMMA MIA CHE DISORDINE!

DAI, ANDREA. VAI A PREPARARTI PER LA NOTTE.
VA BENE, LICIA...

QUI È MEGLIO SE SISTEMO IO...

MA DOVE SARÀ MIRKO, PERCHÉ NON È ANCORA TORNATO?

MI DAI IL BACINO DELLA BUONA NOTTE?
MA CERTO!

VUOI CHE RIMANGA CON TE FINO A CHE NON TORNA MIRKO?
NO LICIA. HO TANTO SONNO...

DORMI BENE, ALLORA... E DI' A MIRKO DI TELEFONARMI DOMANI MATTINA...NON L'HO VISTO TUTTO IL GIORNO!

E QUESTO COS'È?

"Per Licia"... MA È UN REGALO DI MIRKO! PERCHÉ NON È VENUTO A PORTARMELO?

QUELLA SE N'È ANDATA... QUESTO DORME... BAH!

...CHI DORME NON PIGLIA PESCI!
ANCHE QUESTA NON L'HO MAI CAPITA...
UNA VOLTA SONO RIMASTO SVEGLIO TUTTA LA NOTTE E NON HO VISTO NEANCHE UN PESCE!!!

LOVE me LICIA

LA GIORNATA VOLGE AL TERMINE PER TUTTI...

MIRKO? SEI TU?
SCUSA ANDREA, NON VOLEVO SVEGLIARTI.

HAI PULITO TUTTA LA CUCINA, CHE BRAVO!
NO, È STATA LICIA.

E PERCHÉ NON È VENUTA IN SALA PROVE? L'HO ASPETTATA TUTTO IL GIORNO, MA TU LE HAI DETTO CHE ERO LÌ?

SÌ MA AVEVA TANTO DA FARE AL MAMBO...
IO MI RIMETTO A DORMIRE, BUONA NOTTE!

MA COME... HA AVUTO IL TEMPO DI ACCOMPAGNARLO E PULIRE LA CUCINA, POTEVA VENIRE IN SALA PROVE, ALLORA!... DOMANI LA CHIAMO, ADESSO È TROPPO TARDI...

MIRKO SEMBRA TRISTE... CHISSÀ SE HO FATTO BENE A NON DIRE NIENTE A LICIA...

"EPPURE ERA COSÌ CONTENTA DI RIVEDERMI"...

PENSIERI, PENSIERI, PENSIERI...
NON MI DEVO PREOCCUPARE... NON DEVO...
LE FAVOLE HANNO SEMPRE UN LIETO FINE...

"DOMANI MIRKO MI CHIAMERÀ... DOMANI SAREMO DI NUOVO INSIEME".

ECCO FATTO, DORMONO TUTTI...
E QUANDO I PADRONI DORMONO... I GATTI BALLANO!

MI SA CHE NON ERA PROPRIO COSÌ, MA IO VADO A BALLARE...

In cucina!!!

(CONTINUA!)

I nomi italiani dei Transformers

di Fabrizio Ponciroli

“Io sono Commander, leader degli Autorobot”. Fermi un attimo, ci deve essere un errore. Non si chiama Optimus Prime? Inoltre, non è il leader degli Autobot? Strafalcione da penna rossa? In parte...

Quando la serie animata *Transformers* è approdata in Italia, è accaduto qualcosa di sorprendente. I nomi delle due fazioni e, soprattutto, di molti personaggi sono stati “italianizzati”. A capo degli Auturobot c’è Commander, alias Optimus Prime, coadiuvato dai fedeli Maggiolino (Bumblebee), Doc (Ratchet), Canguro (Hound), Falco (Ironhide), Lince (Sunstreaker), Mistero (Mirage), Saetta (Wheeljack), Tigre (Jazz), Grillo (Cliffjumper), Pantera (Prowl), Gancio (Grapple), Cammello (Brawn), Mulo (Gears), Tuono (Trailbreaker), Turbo (Huffer), Freccia (Sideswipe) e molti altri. Commander, insieme agli Autorobot, fronteggiano i temibili Distructor, ossia quelli che sono noti come Decepticon.

Se Megatron, leader dei “cattivi”, non è stato modificato, non vale lo stesso discorso per Starscream, “trasformato” in Austrum, o Soundwave che i bambini degli anni ’80 ricordano come Memor.

Anche in questo caso, il ricorso a nomi di animali è lampante: Skywarp è Corvo mentre Thundercracker diventa Vampiro. Chiaramente, i nomi italiani dei *Transformers* sono stati poi eliminati. Nei futuri doppiaggi, è stata seguita la denominazione ufficiale. Eppure, nonostante fossero nomi inventati, c’è ancora chi si ricorda di Commander, Maggiolino, Doc e tutti gli altri...

VOI QUALI AMATE?
Dall’alto in basso: Optimus Prime, che da piccoli chiamavamo Commander; Maggiolino alias Bumblebee; Memor alias Soundwave; Astrum/Starscream. Ma, dite un po': voi che leggete, quali nomi preferite? Il Drago è curioso di sapere.

La guerra dei Cosplay!

Sakura Kinomoto da Card Captor Sakura

A partire dai primi anni 2000 le gare Cosplay sono diventate un elemento fisso delle manifestazioni. E questo scatenò una guerra feroce nel mondo del Cosplay.

di **Alessandro Bottero**

Siamo alla fine del millennio. *Dragonball* è storia recente, Expocartoon ormai è (o sembra) una realtà consolidata. «Benkyo» esce tutti i mesi in edicola. Apparentemente le cose vanno bene per il mondo manga/anime/cosplay. Allora cosa c'è? Vediamo meglio...

Toscana über alles? Non più

Il mondo del Cosplay è sempre stato diviso in clan geografici. Ora magari meno, perché i social permettono una quasi permanente ubiquità grazie a TikTok, Istagram, Facebook, e altri modi di diffondere la propria immagine. Ma in quel lontano periodo che va da metà anni '90 del XX secolo a metà anni '00, quando cioè Internet nasceva, ed era leeeeeeeeeeenta, quando i cellulari pesavano 2 chili e servivano solo per telefonare, quando l'idea di scattare foto col telefonino e caricarle istantaneamente su piattaforme di condivisione non veniva a nessuno, il modo con cui il Cosplay cresceva e si diffondeva era attraverso i raduni in carne ossa. Persone di ciccia, che ci vedevano in un punto X per un evento Y e si esibivano tra loro.

Da questo punto di vista la Toscana, grazie al traino di Lucca comics, era l'epicentro del movimento Cosplay italiano. Più di Roma. Più di Milano. Più di Napoli. Non è un giudizio di valore. È una constatazione storica. La manifestazione a fumetti più grande d'Italia (l'assalto di Expocartoon era stato rintuzzato), era la piazza di risonanza e di esibizione maggiore per il Cosplay. Questo dava alla scena toscana un "primato". Poi però successe qualcosa. Sintetizziamo, perché non stiamo scrivendo una storia accademica, ma solo raccontando ricordi. Nel 2001 nasce Romics, ossia una manifestazione a fumetti nella capitale d'Italia. Nello scontro tra Expocartoon e Romics emerge un solo vincitore, e Roma diventa Romics. Ed ecco l'evento X. Dal Giappone cercano un contatto in Italia per creare una rete di rapporti ufficiali tra mondo cosplay giappo-

Soah da *La sposa di Habaek*
Spedite da Gloria Boscolo

Tata Francesca da *La Tata*

nese e mondo cosplay italiano. Ora riflettete: un popolo ligio, che segue la forma, che ha ben chiare le gerarchie, se deve prendere contatti con un altro paese, dove va? A cosa pensa? Esatto: alla capitale. Tokyo come Roma. Non Tokyo come qualsiasi altra città. Ecco che Romics si trova su un piatto d'argento il canale preferenziale con il mondo cosplay giapponese, ed ecco che la scena toscana si trova scalzata. Agli occhi del Giappone l'unico vero contest Cosplay è quello di Romics, ed è questo che dà il diritto di proporsi e partecipare ai vari eventi nipponici che coinvolgono i "campioni nazionali". La forza della capitale. ●

COSPLAY STORY

Nel primo numero di JM, parlando della storia del cosplay citavamo *Star Trek*, come humus primigenio da cui nacque il fenomeno cosplay negli USA a cavallo degli anni '60 e '70 del secolo scorso. Abbiamo contattato lo STIC (Star Trek Italian Club) per sapere se dicevamo scempiaggini o se avevamo centrato l'obiettivo. Ovviamente non ci hanno smentiti. Il fenomeno cosplay legato a *Star Trek* precede l'esplosione del cosplay legato al mondo anime/manga della seconda metà anni '90. Lo STIC fu fondato nel 1986, in coincidenza con l'annuncio della nuova serie *Start Trek The Next Generation*, e sempre nel 1086 a Montepulciano si tenne la prima convention di *Star Trek*, all'interno della convention di fantascienza italiana. È proprio in quel momento che il cosplay a tema Trek emerge, con i fan della serie che fanno cosplay, in un'epoca in cui l'idea stessa di Cosplay era quasi del tutto ignorata in Italia. In queste foto che ci hanno mandato una summa del Cosplay Trekkie.

STICCON 2013
Star Trek Italian Club Convention

STICCON 2014
John Billingsley – Star trek enterprise – e fan in cosplay Trek

Hatsune Miku
+
Mary Poppins
Spedite da
Chiara Rita Doni
(& la mamma!)
Malefica e il suo fedele corvo
Spedite da
Valentina Matarazzo
Ursula,
regina dei mari
(dal Gamics Carrara 2024)!

I vostri cosplay!

Come ogni mese ormai non finite di stupire, per la voglia di condividere con noi le vostre foto, la vostra creatività. Arrivano da ogni parte d'Italia, e il sogno sarebbe una puntata di questa rubrica interamente dedicata a voi, e ai vostri Cosplay, uno più bello dell'altro. Abbiamo bisogno di bellezza. Abbiamo bisogno di fantasia. Abbiamo bisogno di esuberante creatività. Non deludeteci. Donateci la vostra.

Spedite le vostre foto all'indirizzo:
cosplay@japanmagazine.it

Ogni mese il meglio degli anime che puoi vedere in TV e streaming

Cosmo e Luke, che gestiscono la community "Latte e Cartoni" e si occupano di animazione, collezionismo e Giappone, ci aggiornano sulle novità.

Addio Evelyn: diminuiscono gli anime su Italia 1!

Nello scorso numero vi abbiamo parlato di quanto *Evelyn* sia stata massacrata da tante censure: oltre questo, gli ascolti erano così bassi (sia in Tv che sull'app Mediaset Infinity) che la serie è stata sospesa a sole 13 puntate dalla fine, raccogliendo dissapori tra gli spettatori, ovviamente rimasti delusi. Ma non è tutto: nessun anime ha preso il suo posto; la fascia mattutina è stata accorciata da 4 a 3 anime e non è un ottimo segnale. Potrebbe anche essere un mossa in previsione dell'estate, poiché solitamente da giugno in poi gli ascolti di questa fascia diminuiscono molto, chissà.

Anniversari italiani

Compie quarant'anni la trasmissione italiana di *Bun Bun* (25 giugno 1984, Italia1); trentacinque per *Evviva Palm Town* (15 giugno 1989, Italia1) e trenta per *Fiocchi di cotone per Jeanie* (1994, Italia 1). Più giovani il robotico *L'invincibile Dendoh* (venti anni: 14 giugno 2004 su Rai 2) e *Pretty Star sognando l'aurora* (dieci anni: 2 giugno 2014, Frisbee).

CINEMA

THE TUNNEL OF THE SUMMER, THE EXIT TO GOODBYES

10, 11 e 12 giugno al cinema. Una mattina d'estate, il liceale Kaoru sente parlare di una leggenda metropolitana su di un tunnel in grado di far ottenere a chi entra qualunque cosa desideri...

MOBILE SUIT GUNDAM FREEDOM

Nelle sale il 22 e 23 giugno: Nel 75 C.E., - ovvero dopo la creazione delle prime colonie spaziali da parte della Terra - esistono esseri umani chiamati Coordinatori, nati con capacità fisiche e mentali superiori grazie a modifiche genetiche, e persone non potenziate, chiamate Naturali. Lo scontro ideologico tra le due fazioni si trasforma a poco a poco in una vera e propria guerra.

I MOTIVI DEL FLOP

Come mai Evelyn non ha funzionato? Colpa dei numerosi tagli e dei diversi episodi saltati, o del disinteresse del pubblico verso la storica maghetta Pierrot?

STREAMING

Amazon Prime Video

- ★ *Naruto Shippuden* - Grande guerra ninja: Obito Uchiha. Il ritorno di Naruto: Il miracolo dei compagni (dal 1 giugno).
- ★ *Dragon Ball Z*: Saga di Majin Bu - seconda parte (dal 9 giugno).
- ★ *Magic Knight Rayearth*: Durante una gita scolastica, Luce, Marina e Anemone sono evocate dalla principessa Emeraude di Cefiro, e conoscono Presea, armaiola incaricata di forgiare le loro armi. La prima serie è ora disponibile per tutti gli abbonati alla piattaforma base.

Netflix

- ★ *Demon Slayer – Il treno Mugen* (film): Tanjiro Kamado, insieme a Inosuke Hashibira - un ragazzo allevato da cinghiali - e il fifone Zenitsu Agatsuma salgono a bordo del Treno dell'Infinito per sconfiggere un demone che tormenta il loro popolo (dal 15 giugno).
- ★ *T・P BON*: Bon è uno studente che entra a far parte di un gruppo di agenti che viaggiano nel tempo con il compito di salvare la vita delle persone durante vari eventi storici in diversi luoghi del mondo... (dal 17 giugno, un episodio a settimana).

Crunchyroll

- ★ *Digimon Frontier*: il mondo digitale noto come Digiworld si risveglia, e i Digiprescelti ricevono misteriosi messaggi telefonici che li invitano a prendere un treno particolare... Serie disponibile con i sottotitoli italiani.

Anime Generation (canale tematico di Prime Video)

- ★ *Tokyo Mew Mew New* (doppiaggio italiano, un nuovo episodio ogni settimana)

I MIGLIORI APPUNTAMENTI IN TV

Italia 1 (repliche visibili gratuitamente sull'app **Mediaset Infinity**)

- *Magica, Magica Emi*, ore 6.55 (dal lunedì al venerdì) ore 7.00 (Sabato) Fino al 14 giugno
- *Milly, un giorno dopo l'altro*, ore 7.25 (dal lunedì al venerdì), ore 7.30 (sabato)
- *Una spada per Lady Oscar*, ore 7.55 (dal lunedì al venerdì), ore 8.00 (sabato)

Italia 2

- *Lupin III*, ogni martedì sera un film diverso, ore 21.25
- *Holly e Benji - Due fuoriclasse*, ogni sabato e domenica dalle ore 12.55, 4 episodi consecutivi.
- *Le avventure di Lupin III*, dal lunedì al venerdì dalle ore 15.55, 3 episodi consecutivi.
- *What's my destiny Dragon Ball*, ore 17.25, 3 episodi consecutivi
  Maratona di repliche ogni weekend dalle ore 14.35

Boing

- *Orizzonti Pokèmon: la serie*, ore 16.15.
- *Doraemon:* ore 8.20, 14.50 e 21.15.
- *Dragon Ball Super*: ore 22.15, 00.20.

Rai Yoyo

- *Hello Kitty Super Style!*: ore 15.00

Iunior TV

- *Latte e Cartoni Show*, ogni giovedì ore 17.00.
- *Kyashan*, ore 9.30, 13.30 e 21.30
- *Daitarn 3*, ore 10.00, 14.00 e 22.00
- *Full Metal Panic*, ore 10.30, 14.30 e 22.30
- *Astrorobot*, ore 10.00, 14.00 e 22.00
- *Inuyasha*, ore 9.00, 13.00 e 21.00

Supersix

- *Latte e Cartoni Show*, ogni venerdì ore 14.35.
- *Kyashan*, ore 7.00 e 17.30
- *Full Metal Panic*, ore 8.00 e 18.30
- *Daitarn 3*, ore 7.30 e 18.00
- *Inuyasha*, ore 6.30 e 17.00
- *Astrorobot*, ore 7.30 e 18.00
- *La piccola Nell*, dal lunedì al venerdì, ore 14.00 e 22.45

Pluto TV

Canale tematico che trasmette a rotazione le serie di *Inazuma Eleven*, *Dofus*, *Monster Hunter Stories - Ride On* e *Dofus - I tesori di Kerubim*.

ASCOLTI

(fonti: Bubino Blog, Antoniogenna)

A causa dello sciopero auditel mancano all'appello i dati di una settimana intera ma in base a quelli a disposizione possiamo constatare che, il mese scorso, il picco più alto lo ha avuto *Kiss me Licia*, che ha ottenuto fino al 4.1% di share con 205.000 telespettatori. Distacco netto per *Papà Gambalunga* che ha raggiunto il 2.9% di share con 137.000 telespettatori; vicinissima *Magica Emi*, che ottiene lo stesso share con oltre 101.000 telespettatori. Il massimo ottenuto da Evelyn prima della sospensione è stato di 2.7% di share con 104.000 telespettatori. Infine Pollon ha ottenuto il 2.3% con 64.000 telespettatori.

Nella top 3 degli anime più seguiti nella sezione "made in japan" di Mediaset Infinity si riconferma anche questo mese al primo posto *Dragon Ball Z*, seguito da *Pokémon Sole e Luna* (che sembra ottenere più consensi rispetto alla nuova serie *Orizzonti Pokémon*) e poi da *Dragon Ball Super*. *Papà Gambalunga* raggiunge il 4° posto.

SE TE LI SEI PERSI...

Il mese scorso ha debuttato su Disney + l'anime *Mission: Yozakura Family*; su Netflix la seconda stagione di *Blood of Zeus*, *The Quintessential Quintuplets* (film incluso) e *Garouden: The Way of the Lone Wolf*.

Cosmo e Luke vi aspettano sui loro social. Per trovarli, basta inquadrare il QR code!

PIETRO UBALDI

PRIMA PARTE

RIDENDO E SCHERZANDO...

Dagli imberbi ai cinquantenni, non esiste ex-bambino che non abbia ricordi legati a Pietro Ubaldi, che da più di quarant'anni ci tiene gioiosamente compagnia con doppiaggi, trasmissioni televisive, sigle di cartoni e spettacoli dal vivo.

intervista di
Emmanuel Grossi

> "Sono disordinatissimo, ma ho un mio ordine: faccio tutto d'impeto e mi piace molto improvvisare. Ho questa istintività, buona o cattiva che sia, che a me piace"

JAPAN MAGAZINE: Fra fiere, convention e interviste, sei sempre molto generoso di ricordi e aneddoti nei riguardi del pubblico. Vediamo se oggi riusciamo a raccontare qualcosa di te che i tuoi fan non sappiano già a menadito. Partiamo dall'inizio: come la stragrande maggioranza dei tuoi colleghi, anche tu ti sei fatto le ossa in teatro...

PIETRO UBALDI: Sì, per un breve periodo, ma mi fregio di essere un attore che fa il doppiaggio.

Per la mia famiglia avrei dovuto fare l'ingegnere. Mio nonno era originario di Cesena (i romagnoli hanno sempre avuto il pallino dei motori) e, venendo su dal niente, si era costruito una fabbrichetta di

motori marini vicino Milano, dove avrei dovuto lavorare anch'io. Così, un po' per tradizione e un po' per inerzia, mi sono iscritto al liceo scientifico, ho fatto due anni di Ingegneria... ma la materia che in quel periodo mi piaceva di più era la filosofia, così sono passato da una facoltà all'altra.
Ho però sempre avuto la passione per la recitazione, per l'impersonare... pensavo con tutto il corpo, e io ho sempre avuto un "corpazzone", non era facile "occupare lo spazio" nella maniera giusta, poi invece doppiando ho impersonato solo con la voce... Lo dico sempre: *to play e jouer* significano sia giocare che recitare, e io volevo "giocare".
Così, ai tempi del liceo ho cominciato a fare il teatro amatoriale, poi pian piano mi sono fidanzato con una ragazza che aveva fatto la scuola del Piccolo, avevo giovani attori per amici, ho cominciato a fare provini... finché non mi hanno preso, così ho fatto il salto da amatoriale a semi-professionale a professionista vero. E dai ventuno ai venticinque anni ho fatto quattro/cinque stagioni teatrali.

J.M.: E il doppiaggio come è nato?
P.U.: È nato perché allora, compiuti i venticinque anni, ti chiamavano al militare. Io non mi ero laureato perché ero appunto passato da Ingegneria a Filosofia, ho dato sette-otto esami e ho mollato il colpo. A 25 mi hanno chiamato, ho trovato il modo di imboscarmi ma non mi davano il congedo illimitato, mi davano delle convalescenze che mi facevano sempre ballare davanti dicendo: "Mah, non so, vediamo...". Per cui, di mese in mese, dovevo rinnovare queste convalescenze e non potevo firmare per le *tournée*, perché non ero sicuro di essere libero.
Andavo spesso a vedere i miei colleghi quando doppiavano: stavo lì, guardavo, imparavo... finché non mi hanno fatto dire le prime battute. Cominciava allora l'ascesa di Canale 5 e arrivavano tanti cartoni animati. Era appena nata la fascia ragazzi diretta dalla signora Valeri Manera, che decideva anche chi doppiava, chi doveva fare i provini... Ci siamo incontrati, io ho fatto una cosa per lei, è andata bene, e da quel momento lei mi ha riempito di lavoro. E il teatro non l'ho fatto quasi più.

J.M.: Sei arrivato abbastanza rapidamente a doppiare i protagonisti...
P.U.: Di protagonisti ne ho fatti tantissimi: non ricordo qual è stato il primo in assoluto, ma uno dei primi fu David Gnomo. Facemmo anche il disco con tutte le canzoni: come si usava una volta, nel LP c'erano una decina di brani, io cantai la sigla con Cristina D'Avena e tutti gli altri pezzi da solo. Un po' prima avevo doppiato un altro cartone importante: *Kiss me Licia*.

J.M.: Dove doppiavi sia Marrabbio sia il gatto Giuliano. E hai continuato a doppiarli nei telefilm...
P.U.: La Signora voleva le voci del cartone, e con lo stesso principio del cartone: per il gatto avrei dovuto improvvisare, ma già nel doppiare un film in *live action* gran parte dell'improvvisazione si perde... poi avevano preso il gatto più morto che avessi mai visto: guardava la telecamera – ma non sempre – ed era immobile, sembrava di ceramica. E non era nemmeno un gatto di strada, era uno di quelli col muso piatto, una razza che già in partenza non mi stava simpatica... ▶

GNOMI E GATTI INDIMENTICABILI
Non è giapponese ma di produzione spagnola, ma *David Gnomo* è di certo tra i successi degli anni di *Bim Bum Bam*, tanto da meritarsi, oltre alla voce dell'onnipresente Cristina D'Avena, per l'occasione in duetto con Pietro Ubaldi, anche la copertina del mitico «Corriere dei Piccoli» e un bell'album di figurine della Panini. In basso, il gattone Giuliano di *Kiss me Licia*, vero e di carta: lui di sicuro non serve presentarlo ed è impossibile immaginarlo senza la voce di Ubaldi!

J.M.: È andata meglio con Marrabbio...

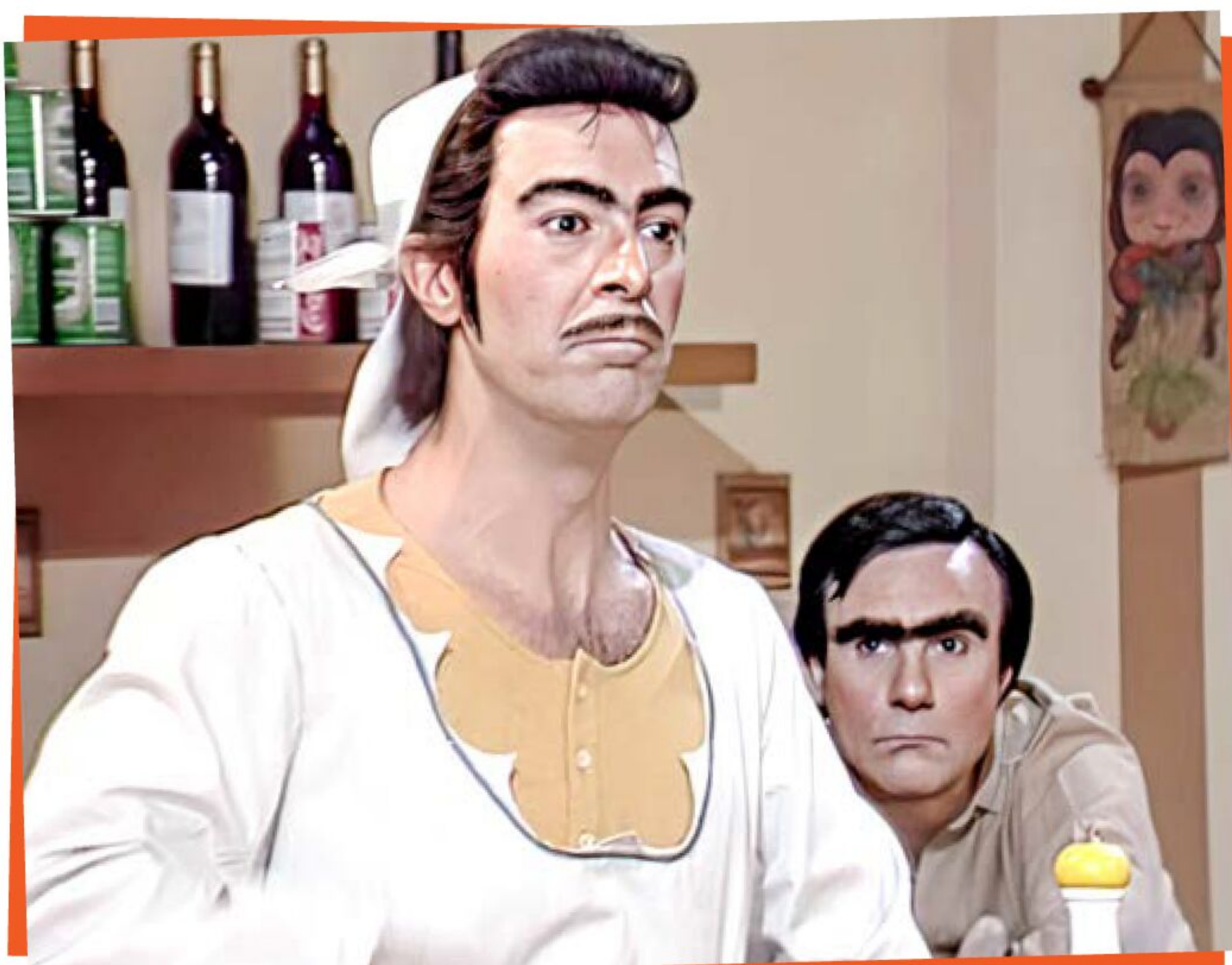
P.U.: Marrabbio era interpretato da Salvatore Landolina, che assomigliava moltissimo al personaggio. Parliamoci chiaro, gli altri attori principali erano essenzialmente dei pezzi di carne che dovevano impersonare visivamente il cartone, non erano veri attori: sia i Bee Hive che Cristina, che prima di quel telefilm non aveva mai recitato, non ci azzeccavano nulla. Erano attori di teatro i personaggi di contorno, i cosiddetti caratteri, come al cinema e nel teatro stesso. E c'era Landolina, che è un bravo attore di teatro. Parlava come il personaggio: velocissimo, muovendo poco le labbra e facendo tutte quelle intermittenze alla Woody Allen... Non è stato facile doppiarlo, perché italiano su italiano si vedeva tantissimo se non dicevo esattamente le stesse cose andando a *sync*!

“Landolina, che è un bravo attore di teatro, parlava come Marrabbio nel cartone animato, velocissimo, muovendo poco le labbra... Non è stato facile doppiarlo, perché italiano su italiano si vedeva tantissimo se non dicevo esattamente le stesse cose nello stesso identico momento!”

J.M.: A proposito di *sync*: mi raccontava ultimamente Davide Garbolino («Japan Magazine» N. 1) che il doppiaggio originale giapponese che avevate in cuffia poteva “portare via”, perché i giapponesi non badavano troppo al *sync*...

P.U.: Sicuramente i labiali giapponesi sono un po' più strani e difficili di quelli americani o inglesi, per cui trovare la quadra in un doppiaggio giapponese non è facile: hanno delle specie di pulsazioni... magari fanno pezzi lunghissimi dove sembra che non prendano mai fiato, e tu devi andargli dietro e pigliarti delle libertà qua e là quando puoi, sennò è un casino. Questo perché i prodotti americani – almeno, quelli più importanti – nascono dal recitato e poi ci disegnano sopra, noi invece facciamo il processo contrario, e i giapponesi un po' “scrausi” fanno così anche loro: ci parlano sopra, ma non gliene frega niente di essere precisi.
Quando dicono che gli italiani sono bravi a doppiare è perché lo fanno in maniera precisa! Poi serve anche qualche piccolo trucco da prestigiatore: l'inglese, la lingua principale del doppiaggio a parte i cartoni, è ad esempio più “sintetico”, tradotto paro paro in italiano viene lungo una volta e mezzo, e nell'adattamento si deve ripristinare una coincidenza... A Roma ad esempio si tengono maggiore libertà: se guardi i film importanti o le serie doppiate a Roma – ormai quasi tutte – il labiale non è sempre preciso, se osservi le bocche ti accorgi che loro battono molto di meno rispetto a quello che si sente. Però sono bravi a recitare con naturalezza e non te ne accorgi. A Milano invece siamo più ligi: se c'è il rosso ci fermiamo.

J.M.: Tu però sei sempre stato piuttosto indisciplinato: prima parlavi di improvvisazione, che è molto difficile da coniugare con la precisione, con l'andare a *sync*...

P.U.: Io devo dire che sono sempre stato un po' una bestia: non dico che facevo di testa mia,

però ero un po' incontenibile, perché scherzavo, ridevo, se qualcuno mi rimproverava non me la prendevo, poi alla seconda magari ero capace di rispondere a tono... A Roma ho molti più timori reverenziali, sto più attento, non è il mio ambito d'azione principale.
Sono disordinatissimo, ma ho un mio ordine: faccio tutto d'impeto e mi piace molto improvvisare. All'inizio mi metteva paura, poi ho capito che tutto sommato, dopo aver acquisito con la teoria e la cultura la forma, le informazioni, i nomi, il significato presunto delle cose... il massimo della libertà è poterci giocare sopra. Ho questa istintività, buona o cattiva che sia, che a me piace.
In realtà il lavoro corretto sarebbe guardare molto, il più possibile, provare, registrare e rifare se va rifatto. Io invece non guardo. Cioè, guardo a modo mio, cerco di entrare nel personaggio, mi ci lego fin dall'inizio istintivamente. Se mi fanno fare lo stesso anello per più di quattro o cinque volte, già mi rompo le scatole.

J.M.: Come fai a entrare subito in un personaggio nuovo? Voi non doppiate le puntate intere da cima a fondo ma – come dicevi tu stesso – dei singoli anelli...

P.U.: Se doppi il protagonista, il cartone lo vedi quasi tutto, perché ci sei dall'inizio alla fine. Altrimenti ti fanno vedere solo quello che ti riguarda. E questo vale per qualsiasi prodotto. Al di là del tempo a disposizione, che non è mai troppo, ti raccontano il personaggio e cerchi di entrare in sintonia, poi si trova la quadra strada facendo.
Io in generale sono catturato dalla novità, mi piace l'idea di fare cose che non ho mai fatto. Certo, se proprio non posso logisticamente perché non ho tempo, o penso che non sia assolutamente una cosa adatta a me, rifiuto. Però è raro, perché anche quando mi propongono cose strane non mi pongo la domanda se ci riuscirò o meno: ci provo, mi butto. ▶

ACCOPPIATA VINCENTE
Uno ha messo la voce, l'altro il corpo e le smorfie: insieme, Landolina e Ubaldi, hanno costruito una interpretazione di Marrabbio che è uno dei veri punti di forza dei telefilm di Licia.

"Nei *Muppet Babies*, in ogni puntata, c'era anche una canzone. Fu un casino, perché chi dava la voce ai personaggi doveva anche cantare, ma era un caos: c'era quello stonato, quello che non andava a tempo, quello che voleva fare di più"...

J.M.: Tu hai lavorato anche con direttori di doppiaggio che hanno la nomea di essere molto rigorosi, di pretendere grande precisione... Due nomi per tutti: Cip Barcellini e Federico Danti. Come ti sei trovato?

P.U.: Cip è stato il mio secondo papà, proprio dagli inizi e per un bel po' di tempo. È lui che ha creato la Merak Film, insieme ad altri due soci. È stato un grande direttore di doppiaggio, ma in realtà anche lui era molto giocherellone: non abbiamo mai litigato, non ho mai dovuto subire, perché si divertiva a giocare con me e io con lui, fra di noi c'era un rapporto di mutuo divertimento.

Su Danti girano tante leggende metropolitane. Ha cominciato alla Merak un po' prima di me ed era più direttore che doppiatore, per cui si comportava come il maestro con l'allievo. Io non ho avuto esperienze di questo tipo, ma so che ogni tanto perdeva le staffe: io sono subentrato alla prima voce di Meowth dei *Pokémon* perché si diceva che il doppiatore precedente, Giuseppe Calvetti, un attore di Verona, fosse rimasto traumatizzato a lavorare con Danti...

J.M.: Parallelamente alla Merak, tu hai doppiato anche allo Studio PV di Pisu e Viganò...

P.U.: Prima c'erano molti meno doppiatori a Milano ed eravamo una grande famiglia. O per lo meno, due famiglie sullo stesso pianerottolo. Il vantaggio di entrambe era che non dovevano andare in giro a cercarsi da mangiare: c'era mamma Manera che glielo portava. Perché lei ha riempito entrambe – soprattutto la Merak, ma anche la PV – di lavoro.

Io avevo maggiore affettività nei confronti di Cip e della Merak. Con Dario Viganò mi trovavo di meno, era più un imprenditore: era nato attore, era un bell'uomo, con un bel viso, occhi chiari, una bella voce, ma non è mai stato un "grande attore", così si è messo giustamente a fare l'imprenditore e in quello è stato bravo, perché non ha mollato il colpo per tanto tempo.

Silverio Pisu era molto simpatico, era la parte artistica del duo. Era figlio di Mario Pisu, il fratello di Raffaele (il più serio fra i due): diversamente da Vi-

ganò, Pisu faceva anche direzione di doppiaggio e ci si divertiva. Con la sua direzione ho fatto *I Jefferson*: io ero Bentley, il vicino di casa alto che lavorava come interprete. I protagonisti venivano da Roma: Enzo Garinei doppiava George e Isa Di Marzio doppiava Weezy, però registravamo in momenti diversi, ci saremo visti una volta o due... Fu una serie molto divertente, molto comica, e loro due facevano veramente impazzire!

J.M.: Accennavi che allo Studio PV hai doppiato anche cartoni animati...

P.U.: Tanti! Ricordo ad esempio i *Muppet Babies*. Fu una serie molto particolare, perché in ogni puntata c'era una canzone, più la sigla principale. Se ne occupò Giordano Bruno Martelli. Fu un casino, perché noi dovevamo fare le voci dei nostri personaggi, sia nella sigla sia nelle canzoni interne, però arrivavano tutti con modi ed esigenze diverse: c'era quello stonato, quello che non andava a tempo, quello che voleva fare di più... Per il maestro Martelli, che all'epoca aveva già un'età notevole ed era molto serio, anche nel senso che lavorava con grande professionalità, fu una babele. Quando la Signora vide che cominciava a sclerare disse: "Basta, d'ora in avanti..." e fece cantare a me la parte del mio personaggio e di tutti gli altri maschietti e a Paola Tovaglia quella di tutte le femminucce. Per cui nel canto le voci dei vari personaggi non erano di quelli che poi li doppiavano nel cartone: eravamo noi che li imitavamo.

J.M.: Hai parlato di sigle televisive e hai nominato Paola Tovaglia, con cui facesti anche *Ciao Ciao* doppiando Four. Lo spazio a nostra disposizione è terminato, ma non puoi andartene via così! Ci diamo appuntamento fra un mese per una seconda puntata?

P.U.: Molto volentieri. Ciaoooo!

PARLARE, CANTARE, RECITARE

Nella pagina a sinistra: Meowth dei *Pokémon*; qui sotto: baby Gonzo dei *Muppet Babies*. In basso a destra nel colonnino: Pietro Ubaldi, Stefano Bersola e Letizia Turra su una locandina dello spettacolo *Disneiamo*. Con la sua voce, Ubaldi, fa quello che vuole!

A TEATRO CON PIETRO

"Il mio primo spettacolo professionale – perché c'era un collegamento col semi-professionale – fu al Teatro Fraschini di Pavia, dove sarebbe dovuto nascere uno stabile (poi però si è messa di mezzo la politica...). Insieme agli attori del Piccolo Teatro abbiamo fatto il *Timone di Atene* di Shakespeare: per uno che comincia era una bella parte! C'erano tutti attori importanti o giovani che lo sarebbero diventati: Fabrizio Bentivoglio, Massimo Ghini... il protagonista era il grande Renato De Carmine.

Dopodiché ho fatto due stagioni al Pier Lombardo. Arrivato lì, pensavo che fosse una famiglia e che non ci saremmo lasciati mai. In realtà non funziona così... Con loro ho fatto tre spettacoli, due belle *tournée* lunghe, come si facevano una volta, percorrendo tutta l'Italia da Nord a Sud.

Direttore del Pier Lombardo era Franco Parenti. A me piaceva molto, era apparentemente chiuso ma con la voglia di giocare sempre: amava gli scherzi, si affezionava alle persone... È stato un attore davvero notevole, molto legato alla Lombardia (è stato anche un interprete importante del Ruzante), con una grande cultura ma la voglia di stravolgere le cose, smontarle... Aveva iniziato con Dario Fo e Giustino Durano e per certi versi era lui stesso, con quella faccia così strana, una grande maschera lombarda".

Il dodicesimo viaggio...

SECONDA TAPPA SAKAIMINATO LA CITTÀ DEGLI YOKAI

Il nostro racconto si interrompeva con un treno partito in notturna e un *bento* da gustare a bordo: destinazione Sakaiminato, la seconda tappa di questo mio, tanto desiderato, dodicesimo viaggio nella terra del Sol Levante...

di **Giorgia Vecchini**

INTRODUZIONE

Dove eravamo rimasti...

In treno, la nostra cena "a sacco", acquistata da un *konbini* – i negozi generici aperti h24 – prevede alcuni roll di riso con vari abbinamenti, un'insalatina e un insospettabilmente buono *okonomiyaki*. Che cos'è l'*okonomiyaki*? Si tratta della cosiddetta pizza giapponese, che però di pizza non ha davvero nulla e sembra più una frittatona con carne o pesce e verdure... Ricordate quella succulenta pietanza che cucinava il buon Marrabbio in *Kiss me Licia*, nell'adattamento italiano spacciata per "polpette"? Ecco esattamente quella!

Alle 22.30 circa ecco finalmente la coincidenza dalla fermata di Yonago, con l'ultimo cambio che ci porterà alla nostra destinazione finale: Sakaiminato.

Perché siamo qui?

Cosa rende questa meta così imprescindibile per la sottoscritta è presto detto. La mia fascinazione e interesse per gli *yokai* (gli spiriti della tradizione giapponese) e i mostri del folklore nipponico è cosa ben nota, e questo è il luogo che ha dedicato non solo un museo ma un'intera via, a partire dal 1993, al celeberrimo Shigeru Mizuki, mangaka che nella città ha trascorso l'infanzia e la giovinezza, famoso non solo per *GeGeGe no Kitaro* (da noi *Kitaro dei cimiteri*), che nel Sol Levante gode di una fama assurda, e una vagonata di serie animate e speciali (più una nuova serie targata Netflix di recente uscita), ma anche per essere stato tra i più grandi esperti e divulgatori in tal senso. Suoi ad

esempio i volumi editi anche nel Belpaese *Guida agli Yokai giapponesi*, *Enciclopedia dei mostri giapponesi*, *Enciclopedia degli spiriti giapponesi* e *Yokai, mostri e spiriti del folklore giapponese*.

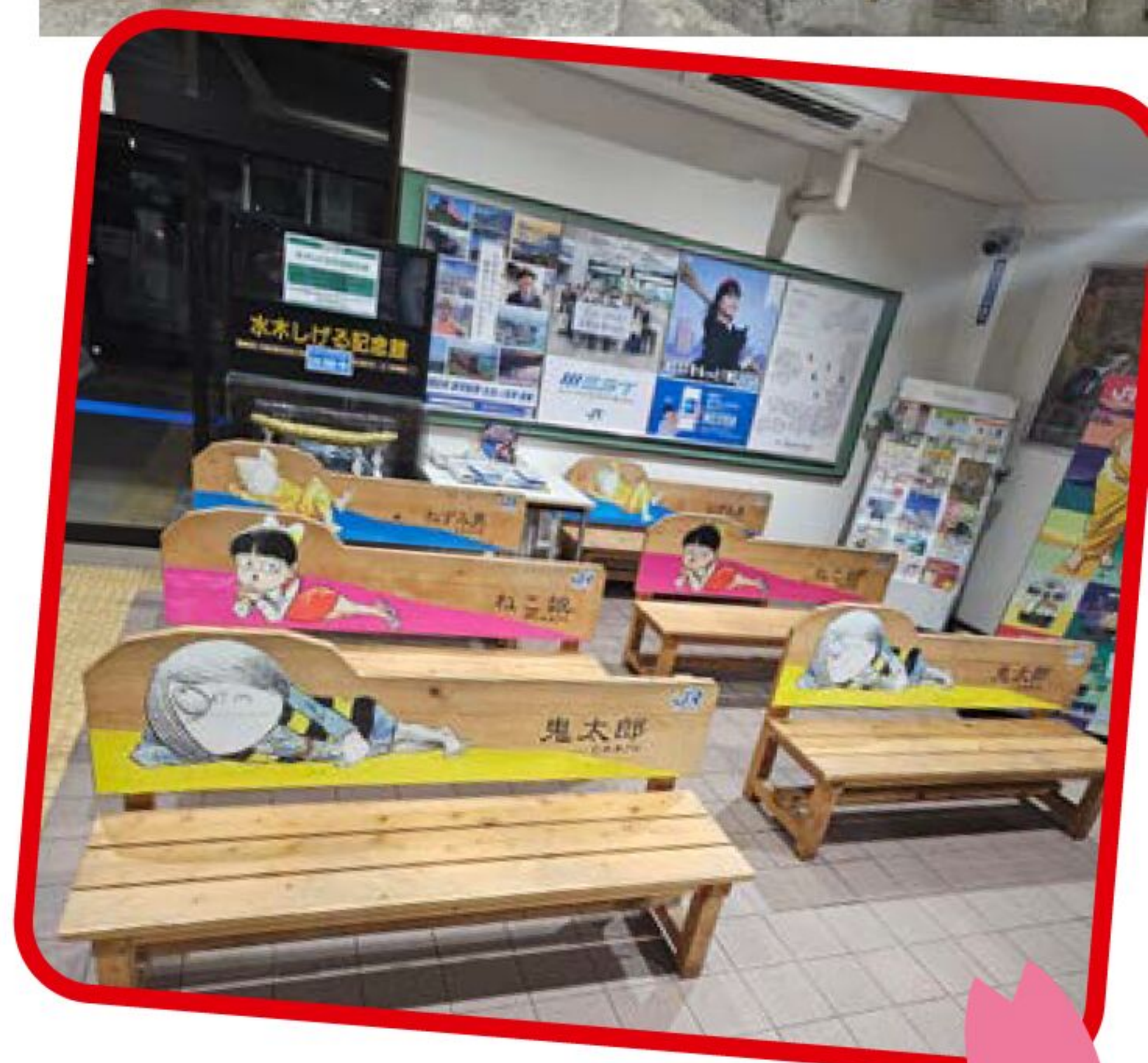
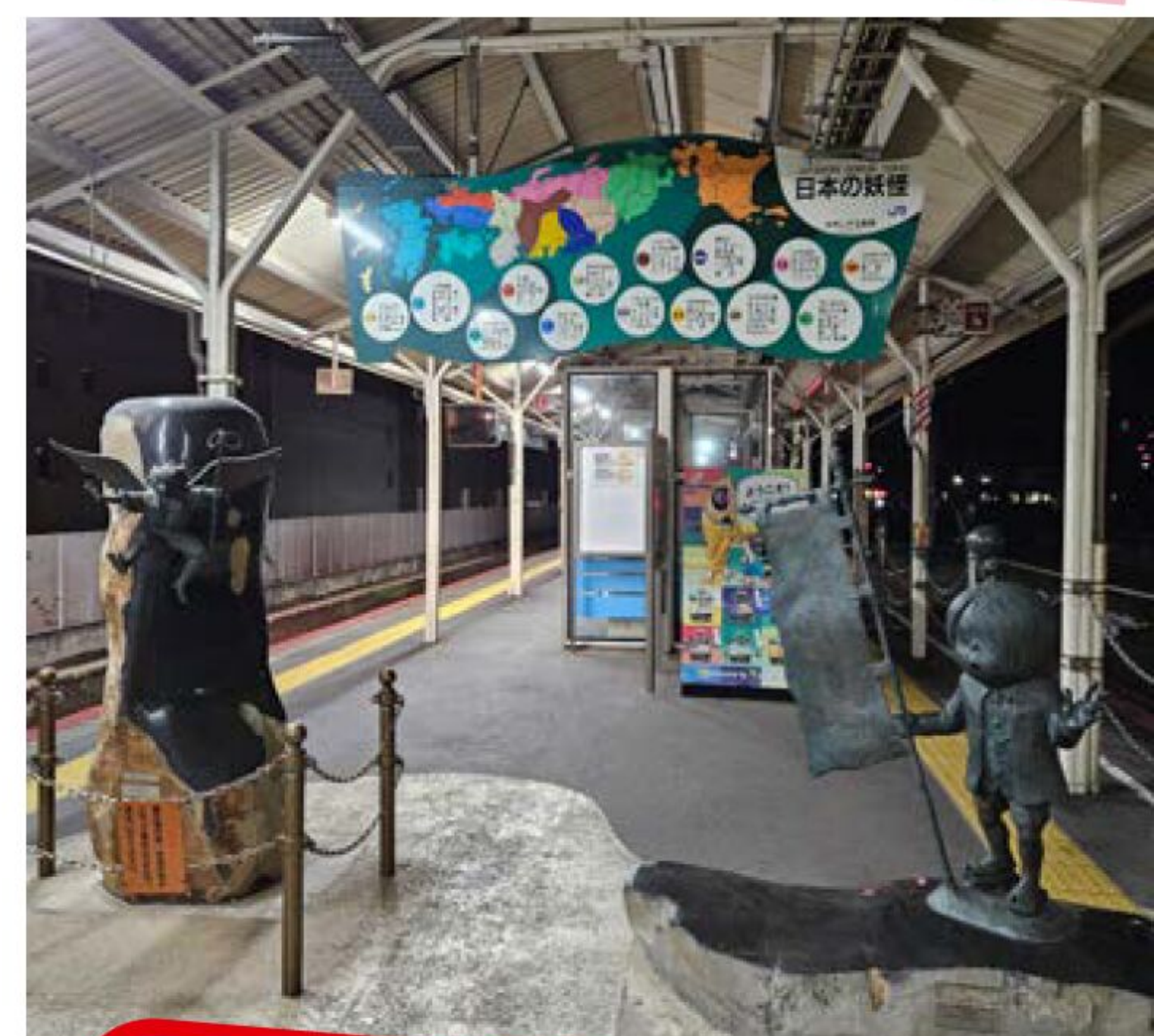
Una vita tra manga, guerra e spiriti

A questo punto vale la pena di spendere due parole su Shigeru Mizuki, un poliedrico artista dalla vita davvero sorprendente. Nato nel 1922 nella periferia di Osaka, si trasferisce infante con la famiglia a Sakaiminato, dove trascorre l'infanzia e dove, grazie ai racconti della vecchia badante NoNonba (che dà il nome anche a una delle sue opere) inizia a conoscere e a fantasticare sul mondo degli *yokai*. Nel 1942 è arruolato nell'esercito giapponese e inviato in Papua Nuova Guinea dove perde il braccio sinistro (era mancino) durante un bombardamento. Dopo alterne vicissitudini ritorna in Giappone e decide di abbracciare la sua vecchia passione per il fumetto, imparando ex novo a disegnare con la mano destra e diventando nel corso degli anni il più importante esponente e conoscitore degli spiriti e della mitologia giapponese.

Un inquietante trenino

Ma non divaghiamo. Ci sono sei diversi treni tematizzati con personaggi di Kitaro che portano a Sakaiminato, e durante il viaggio le voci dei doppiatori originali vi accompagnano con alcuni annunci speciali; essendo l'ultima corsa – a bordo con noi forse dieci passeggeri – il nostro trenino consta di un'unica carrozza, molto molto suggestiva, che sfreccia nella notte.

SHIGERU MIZUKI ROAD
Brividi di emozione e un susseguirsi di meraviglie a non finire: è questo che ci attende, una volta approdati in notturna a Sakaiminato e soprattutto nella Shigeru Mizuki Road. Indimenticabile!

Una volta scesi è tutto un pullulare di sagome, cartelli e statue che indicano la Shigeru Mizuki Road. Sono in fibrillazione con stampato un sorriso a trentadue denti che non potete capire. Ora, i personaggi che bisogna ricordare per godersi pienamente la visita o nel vostro caso la lettura, sono fondamentalmente quattro: Il protagonista Kitaro, il ragazzino monocolo con il ciuffo che copre sempre metà del viso, Medama-oyaji, il bulbo oculare con una passione per le tinozze e i bagnetti, che di fatto è il padre del ragazzo, Nezumi Otoko, mezzosangue *yokai* dall'aspetto di un roditore e miglior amico di Kitaro, e Neko Musume, ovvero la ragazza gatto. Sono disseminati praticamente ovunque, a partire dai lampioni del parco attiguo alla stazione, che sono tanti, anzi tantissimi Medama-oyaji che vi osservano... e vi giudicano. ▶

Chi ha paura degli yokai?

L'atmosfera silente nel caldo piacevole di questo colpo di coda dell'estate giapponese permea tutto l'ambiente che ci circonda, non c'è nessuno e non si sente un rumore che non sia il frinire insistente delle cicale, e il tutto assume un aspetto spettrale e surreale, ma bello (cit.).

La Shigeru Mizuki road è una via che ha mantenuto in gran parte il fascino dell'architettura tradizionale che ci si aspetta di vedere in un paese rurale, ma che ha segretamente due anime: quella classica turistica di giorno (ma non troppo affollata per fortuna), e una dimensione notturna che se non si prova è difficile descrivere a parole. Ci sono infatti installazioni interattive speciali per il trentennale della strada che creano spot di luce con i vari personaggi e gli *yokai*, disseminate per tutta la road. Così, fino alle due di notte, entusiasta come una bambina, la giro in lungo e in largo avvolta da questa atmosfera incredibile.

Scaricando l'apposita app è anche possibile interagire con questi personaggi che invitano a delle sfide avventurose, ma il mio giapponese elementare non mi permette di capire pienamente cosa accade e preferisco godermi quel momento assolutamente perfetto, pregustato da tempo. Incontriamo solo una coppia di ragazzi che ci sorridono e salutano, sorpresi di scorgere due *gaijin* (stranieri) a spasso a quelle ore, e proseguono poi per la loro strada. Anche la nostra camera è in stile *yokai* (pure troppo!) ma mi addormento soddisfatta e grata di questa bellissima esperienza: aspetto l'indomani per viverla alla luce del sole. Sole che il giorno dopo si fa sentire con prepotenza, ma siamo operativi di buon mattino per cui evitiamo con grande stile la calura di mezzogiorno.

Gotta catch'em all!

Per coloro che lo desiderano c'è la possibilità di acquistare una sorta di passaporto da timbrare nei circa 80 punti indicati sull'apposita mappa, altrimenti, come abbiamo fatto noi, si può optare per una versione ridotta dove stampare solo i preferiti. In linea di massima, anche senza mappa, è abbastanza evidente capire l'ubicazione di questi timbri (tutti fai da te), perché sono vicini a zone d'interesse come statue (di *yokai* o di personaggi di Mizuki) o posizionati fuori da shop particolari.

Questa moda dei i timbri è esplosa davvero prepotente negli ultimi anni in Giappone, e se prima era circoscritta perlopiù a zone d'interesse turistico generale, come templi e santuari che offrivano il loro timbro specifico come ricordo della visita, ora è stata fagocitata a pieno titolo anche dal mondo nerd. E non poteva essere diversamente, perché quando c'è da collezionare qualcosa, siamo tutti in prima linea, specie se si tratta di qualcosa di esclusivo.

YOKAY DAPPERTUTTO
In questa doppia pagina, un piccolo assaggio diurno di quello che vuol dire passeggiare per Sakaiminato. Quasi tutto, anche la locale stazione di polizia, è a tema yokai.

Purtroppo, già sapevamo che l'attiguo museo di Shigeru Mizuki con varie location, statue e materiale tratto delle sue opere, sarebbe stato temporaneamente chiuso per ampliamento, ma ci siamo comunque rifatti con la visita di un'attrazione labirintica a tema, piena di bellissimi punti foto, che ricrea perfettamente le atmosfere del manga. Il biglietto d'ingresso dà inoltre diritto a un talismano da completare con cinque timbri (evviva!) da scegliere tra quelli proposti durante il percorso: fortuna in amore, al gioco, longevità, salute per la famiglia, benedizione per avere figli, tanto denaro e così via. Indovinate quale ho scelto? Intanto speriamo bene... in Kitaro we trust!

Giorgia Vecchini è conosciuta nel mondo nerd per la sua prolifica attività come conduttrice, speaker, doppiatrice, content creator, grande collezionista ed esperta di cultura pop, specialmente anni '80 e '90, oltre che per la sua attività di Cosplayer (è stata prima campionessa mondiale nel 2005 al World Cosplay Summit in Giappone!).

LA MAPPA RACCOGLI TIMBRI!

CONSIGLI DI VIAGGIO

COME ARRIVARE A SAKAIMINATO?

Se siete anche voi appassionati di spiriti e folklore nipponico, Sakaiminato è una tappa imprescindibile; certo raggiungerla non è propriamente comodo, ma è un piccolo sforzo ampiamente ripagato.

Se arrivate da un viaggio più tradizionale che comprende le grandi città turistiche (Tokyo, Kyoto ecc), e non come nel mio caso da sud, la base operativa più comoda per quest'avventura sarà senza dubbio Osaka. Partendo dalla stazione di Shin Osaka ci vogliono circa quattro ore con diversi cambi di treno; iniziate con lo shinkansen "Sakura", il treno superveloce, direzione Kagoshima e scendete nella stazione di Okayama. Da lì prendete l'espresso "Yakumo" e scendete a Yonago, come ho fatto io. Perché è esattamente da Yonago che si può salire sul trenino di Kitaro (Jr Sakai Line) brandizzato con i vari protagonisti della serie e scendere a Sakaiminato, il capolinea, catapultati nel mondo degli yokai.

Ultimo consiglio: se avete la possibilità viaggiate con il buio, arrivare con l'ultimo treno semivuoto, in una cittadina sperduta e semideserta, quasi spettrale, non ha davvero paragoni! Ma non temete è tutto suggestivamente illuminato e super sicuro, al massimo, potrete incontrare qualche nottambulo giocatore di Pokemon Go!

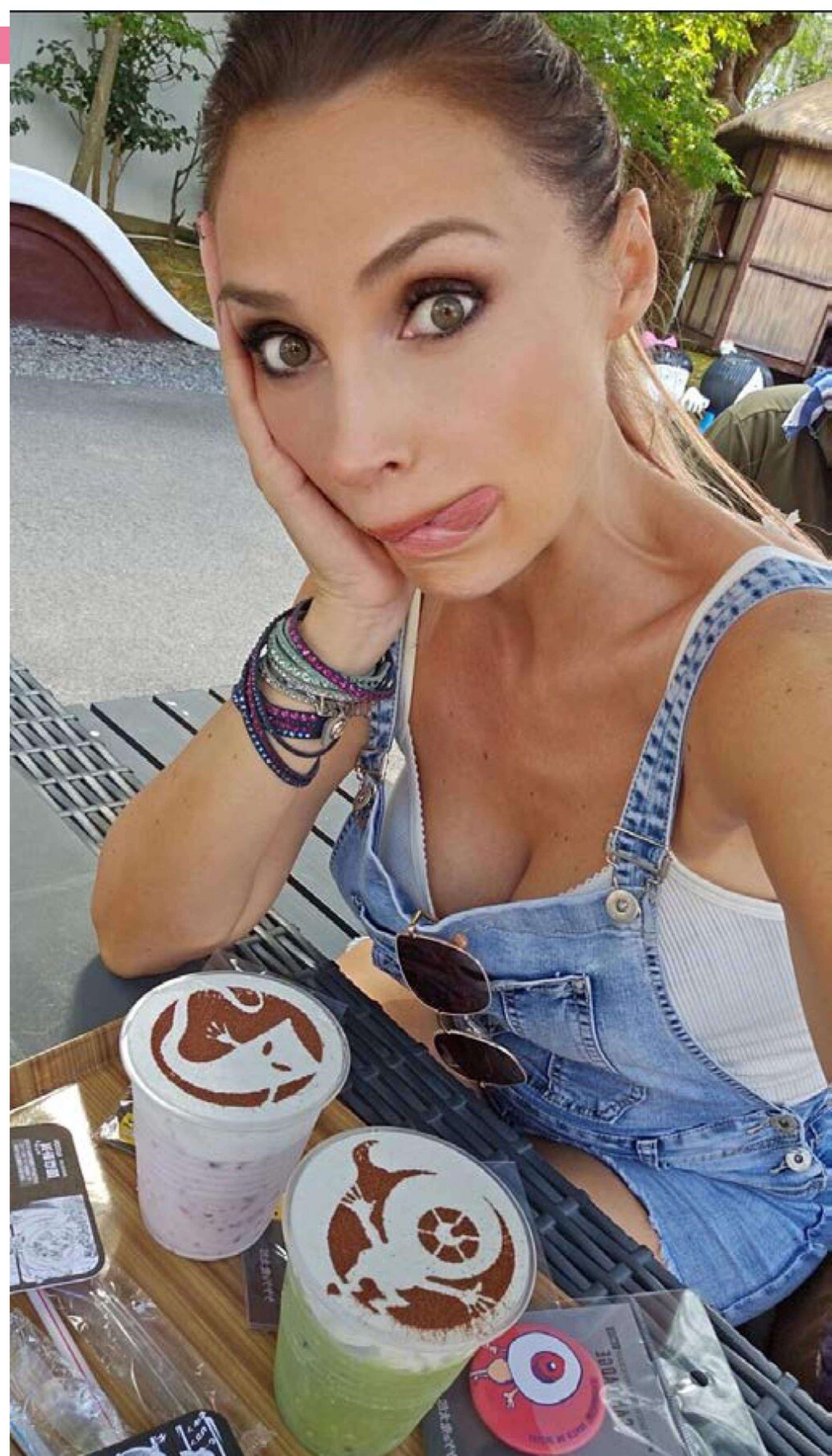
Kitaro food per tutti i gusti!

Passeggiamo con piacere tra shop che vendono gadgettistica di ogni genere legata a questi personaggi, lasciandoci ovviamente tentare da... tutto, ma l'aspetto che mi lascia sempre basita in queste mete squisitamente nerd è come riescano a brandizzare il cibo. Vi giuro è proprio una cosa che mi fa impazzire, se potessi proverei davvero qualsiasi cosa. Dai *dorayaki* (i pancake di cui è ghiotto Doraemon) al gelato, dai *taiyaki* (i tipici dolcetti a forma di pesce ripieni solitamente di marmellata di fagioli azuki, crema o cioccolato) ai biscotti, tutta l'offerta culinaria è tematizzata nelle fogge e nelle decorazioni dai personaggi di Kitaro.

Vista la calura optiamo per due frozen frappé con panna per rinfrescarci un po', uno alla fragola e uno al matcha, veramente deliziosi: io ho scelto quello col disegno di Medama-oyaji, il mio preferito! Riprendiamo dunque la nostra passeggiata sulla road ed ecco, tra una foto e un timbro, spuntare fuori all'improvviso l'impersonator in cosplay di Neko Musume, che cerca di terrorizzare tutti i passanti, sbucando alle loro palle o inserendosi improvvisamente nelle loro foto, con esiti davvero esilaranti. Ovviamente ne ho approfittato, certo non era il mio adorato Medama ma direi che mi posso accontentare!

La nostra visita giunge pian piano al termine, ma in questo lungo viaggio io, Kitaro e tutta la sua banda di strampalati amici, avremo modo di incontrarci a più riprese, anche nelle prossime tappe!

In una lontana città...

Lasciati gli immaginifici *yokai* di Sakaiminato, ci trasferiamo nella piccola cittadina di Kurayoshi, nostra sosta notturna prima della vera meta del giorno successivo. Avendo qualche ora libera ne approfittiamo per una passeggiata che ci porta in alcune delle location bucoliche e nei quartieri degli antichi mestieri che sono stati ripresi dal celebre mangaka Jiro Taniguchi in uno dei suoi capolavori *In una lontana città* (*Quartieri Lontani* nella recente riedizione), e di cui la località si fa giustamente vanto. A tratti sembrava davvero di essere stati catapultati in un manga/anime con alcuni cliché che vediamo spesso ad esempio nelle storie di carattere sportivo. Uno su tutti quello della ragazza che si allena correndo sull'argine del fiume mentre le sue amiche in bici la incalzano, la spronano e la sostengono. Giuro che l'ho visto davvero. Ed è stato fantastico!

SLUUURP! Eccoci pronti a rinfrescarci con i Frozen Frappe, uno al matcha (tè verde), l'altro alla fragola. Deliziosi!

Potere delle figure ... vieni a me!

Dopodiché una visita al locale "Kurayoshi Figure Museum" è quasi d'obbligo. Si tratta di un iconico edificio del 1955 a forma circolare che ospitava la scuola elementare Meirin, una tipologia questa molto in voga nel dopoguerra, quando il Giappone si trovò ad affrontare un'improvvisa crescita demografica.

Dai *dorayaki* (i pancake di cui è ghiotto Doraemon) al gelato, dai *taiyaki* (i tipici dolcetti ripieni) ai biscotti, tutta l'offerta culinaria è tematizzata in *Kitaro style*

Dopo doversi anni la struttura venne chiusa perché ormai obsoleta e ne fu decisa la demolizione; grazie a una mezza rivolta popolare e una raccolta di firme si optò per mantenerla operativa, in quanto ormai simbolo e orgoglio della cittadina. Venne così convertita nel più importante museo nipponico dedicato alle "figure" di ogni tipologia, stringendo collaborazioni con importanti partner del settore come Good Smile Company, Kayodo ecc. e ospitando costantemente numerose mostre per offrire sempre novità ai visitatori. Io, a settembre, ho beccato la mostra dei dinosauri, ma negli anni passati ci sono state anche esposizioni più vicine al nostro animo otaku, come ad esempio i mecha design del mondo Tatsunoko (Yattaman e soci per intenderci!). Il museo è aperto dalle 9 alle 17, e il biglietto d'ingresso per gli adulti si aggira sugli 8/9 euro circa. Non è una tappa imprescindibile, ma se siete di passaggio vale certamente la pena di farci una capatina!

...E ANCHE I DINOSAURI
Si trova di tutto al "Kurayoshi Figure Museum". Una volta arrivati, siamo stati accolti da un lucertolone che annunciava la presenza di una mostra temporanea dedicata ai dinosauri.

a cura dell'**Ispettrice Gadget**

Continuano gli anniversari di molti anime diventati a buon diritto dei cult. Per cui preparatevi anche questo mese a una tonnellata di nuovi e interessantissimi gadget dal Sol Levante. Una cosa è certa: diventeremo poveri... ma felici!

#1

ORANGE ROAD... GIOVANE SEMPRE!

Continuano le celebrazioni dell'anniversario (40, sigh!) di Madoka e soci, e continuano le nuove uscite dei gadget. Come ad esempio coaster, cartoline, clear file, stampe e catalogo ufficiale tutto illustrato dall'inconfondibile mano della charachter design Akemi Takada.

#2

GATCHAMAN DA COLLEZIONE

Orologi, adesivi, acrilici, portachiavi, clear file, spille, t-shirt, felpe, salviette, magneti, tazze... e queste sono solamente alcune delle novità appena uscite! Io, davvero, non so se il nostro portafoglio è pronto a tutta questa invasione della squadra G!

#3

DESIDERIO DICI TU...

Dopo il 40° dell'*Incantevole Creamy*, tocca alla seconda maghetta dello Studio Pierrot festeggiare il medesimo traguardo, ossia la fata Pelsha, meglio nota in Italia come *Evelyn e la magia di un sogno d'amore*. Per l'occasione ecco in uscita nuove grafiche con Evelyn e il suo alter ego Fata stampate su acrilici da collezione, un set di quattro spille a forma di cuore e dei pendenti con i ninnoli magici della protagonista. Tutto disponibile sul Pierrot Store!

#4

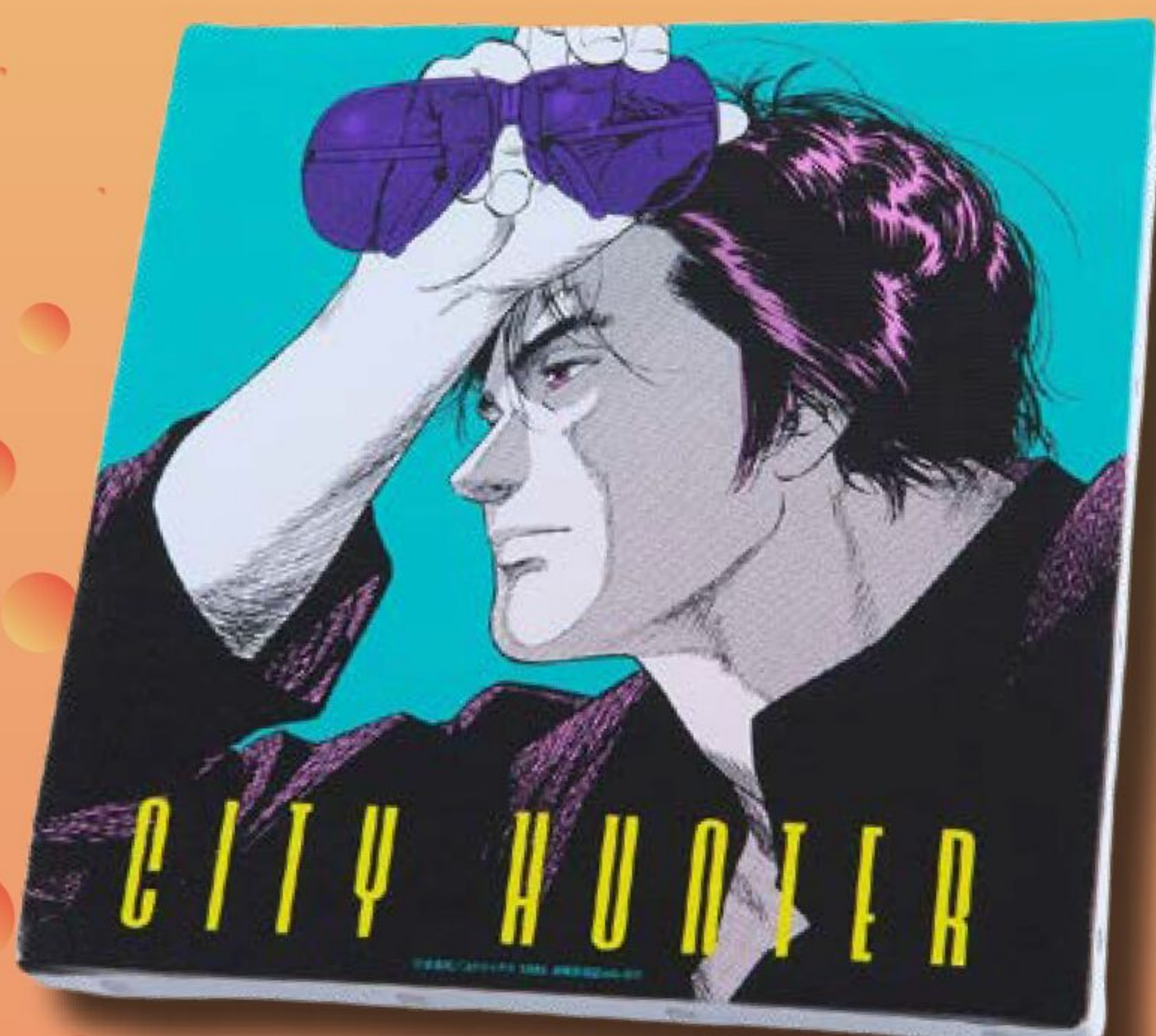
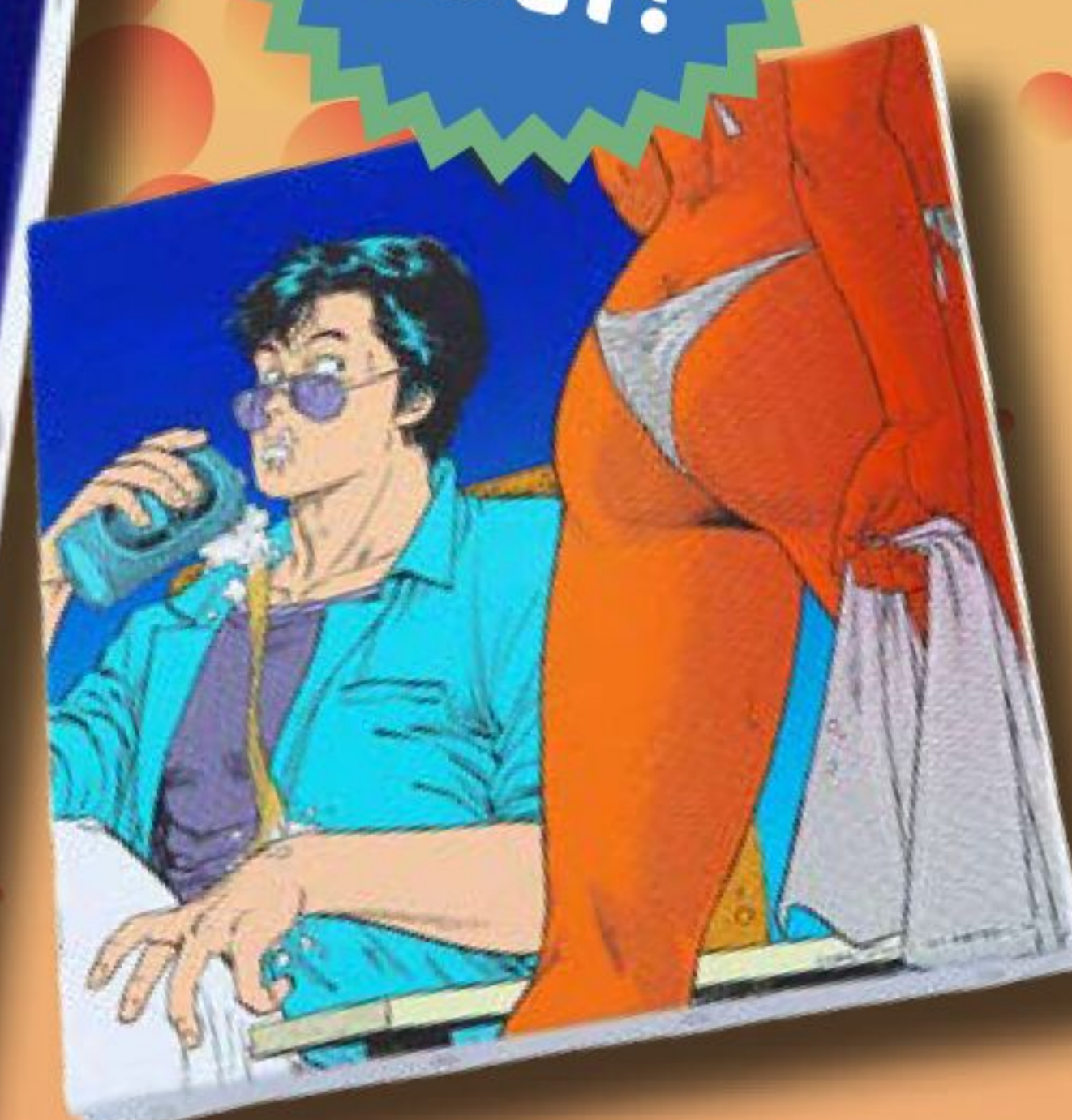
MAGICHE PERLE IN ARRIVO!

Avevamo già segnalato il pre-order per gli Special Memorize di Lucia, Hanon e Rina direttamente da *Mermaid Melody*. Bene, ora sono arrivate anche le colorate conchiglie delle altre sirene: Caren (lilla), Coco (gialla), Noel (celeste), Sara (arancio), Seira (pesca). Prezzo per ciascuna 35 euro circa. Bellissime!

#5

CITY HUNTER IN CHIAVE SYNTHWAVE

Hanno un sapore decisamente anni '80 queste nuove canva esclusive per l'evento a Tokyo dedicato a Ryo Saeba; colori fluo, luci al neon e contrasti cromatici dominati dal blu/viola che sprigionano *vibes* super pop!

COOL & CULT!

#6

FULL METAL POP

Nuovi Funko Pop anche per l'acclamata saga di *Full Metal Alchemist Brotherhood*. Oltre ai cinque Pop standard raffiguranti May Chang, Lan Fan, Izumi Curtis, Elvy e il protagonista Edward Elric, per la linea "Pop Moment" che rappresenta in scala scene iconiche e indimenticabili, ecco il memorabile scontro tra Mustang e Lust.

POP! FULLMETAL ALCHEMIST BROTHERHOOD 1580 MAY CHANG · 1578 ENVY · 1577 EDWARD ELRIC

Card Captor Sakura

LE AVVENTURE MAGICO-SENTIMENTALI DI UNA CATTURACARTE

Il 27 settembre 1999 va in onda su Italia 1 la prima puntata di *Pesca la tua carta Sakura*. L'anime, trasmesso in Giappone dal 7 aprile 1998, è la trasposizione del manga *Card Captor Sakura* che viene pubblicato da Kodansha dal giugno 1996.

di **Giorgio Messina**

Subito ribattezzato *CCS*, l'anime segna la nascita di un brand che avrà diverse ramificazioni multimediali e rappresenta l'affermazione definitiva, anche internazionale, del collettivo di autrici giapponesi che si fanno chiamare CLAMP.

La majokko del duemila

Con questa opera le CLAMP reinventano il filone majokko, ovvero il genere delle maghette/streghette,

inaugurato nel 1966 con *Sally la maga*. *Card Captor Sakura* rappresenta la riscrittura di quel canone narrativo aggiornato a millennio che sta arrivando. L'incipit è semplice e al contempo classico: Sakura Kinomoto, energica studentessa di dieci anni, guidata dalla curiosità, combina un guaio rompendo il sigillo di un libro magico e liberando le Carte di Clow, chiamate così dal nome di Clow Reed, il mago che le ha create. La ragazza ha liberato però anche il buffo Kerberu – ribattezzato Kero-Chan –, il guardiano delle Carte, che la trasforma in una Card Captor, una "catturacarte". Sakura ha così la possibilità di rimediare al guaio che ha combinato, vivendo incredibili avventure per recuperare le Carte disperse, che manifestando i loro poteri possono creare non pochi problemi.

Carte, costumi e sentimenti

Inizia così la saga delle Clow Card, che nel manga si dipana nei primi 4 volumi, mentre nella serie TV occupa i 35 episodi che formano la prima parte della prima stagione. Negli episodi, che scorrono con una struttura narrativa abbastanza classica e sono caratterizzati da una o più "card of the week", le CLAMP inseriscono elementi innovativi che da subito fanno breccia nel pubblico. Sakura non si trasforma. La "bacchetta magica" le serve solo per catturare le carte. La ragazza cambia costume praticamente in ogni puntata, grazie all'amica Tomoyo che glieli realizza. La gestione dei comprimari si rivela poi un altro grande punto di forza. Oltre al catturacarte rivale Syaoran Li, di origine cinese, attorno a Sakura si muovono amici e parenti tra i quali si sviluppa una incredibile ragnatela di rapporti, spesso "fluidi" tra loro.

L'AMICA VIDEOMAKER
In apertura: Sakura così come appare nella prima serie, con uno dei costumi che l'ha resa più iconica per i fan. Una delle novità è che la maghetta non si trasforma, ma i costumi le vengono realizzati dall'amica Tomoyo, che la segue sempre con la sua videocamera. In alto: action figure della Max Factory; sotto: Yukito e Touya, fratello di Sakura,

Il coraggio delle CLAMP

Coraggiosamente le CLAMP, precorrendo i tempi, inseriscono una serie di spiazzanti risvolti affettivi: Tomoyo ha un debole per Sakura, che però è invaghita di Yukito, amico di Touya, fratello della protagonista. Yukito però è più interessato a Touya, che ricambia l'interesse. Negli episodi da 36 a 46, che compongono la seconda parte della prima stagione, Sakura termina la ricerca delle Carte e scopre così la vera forma di Kero-Chan, che diventato una tigre alata, le svela che dovrà superare un'altra prova, chiamata il Giudizio Finale, in cui Sakura incontrerà Yue. il secondo guardiano delle Clow Card. Con questa prova la ragazza potrà diventare la nuova "padrona delle Carte".

Prima serie e primo film

Riuscita nell'impresa grazie alla manifestazione di nuovi poteri magici, *Sakura* si prepara a vivere nuove avventure. Le vicende della seconda parte della prima serie animata traggono spunto dai volumi 5 e 6 del manga, ma pur riallacciandosi al finale della prima parte, finiscono per discostarsi dalla storia originale. In Italia questi episodi vengono titolati da Mediaset con *Sakura, la partita non è finita*. Il successo porta a realizzare, alla fine della prima stagione, un film che vede Sakura andare a Hong Kong. La trama del lungometraggio svela alcuni retroscena su Clow Reed, il potente mago creatore delle Clow Card. ►

MADE IN CLAMP

Agli inizi della loro carriera le CLAMP si fanno notare realizzando dei *dojinshi*, fanzine in cui reinterpretano grandi successi, da *I Cavalieri dello Zodiaco* a *Holly e Benji*, da *Devilman* ai *Cinque Samurai*. A queste affiancano però opere originali. Nel 1989 cominciano la serializzazione di RG Veda. Partite in undici (alcuni riportano anche dodici), nel 1993 il collettivo si consolida nell'assetto definitivo formato da quattro autrici: Okawa Nanase (sceneggiatrice), Mokona (matita principale della maggior parte delle storie), Nekoi Tsubaki (specializzata nel disegno di personaggi buffi e deformed) ed Igarashi Satsuki (copertinista). In breve le CLAMP si dimostrano una irresistibile novità all'interno del mercato editoriale del Sol Levante. Forti di uno stile preciso e di un modello produttivo ben rodato, riescono ad inanellare un successo dietro l'altro con titoli come *Tokyo Babylon*, *X* e *Magic Knight Rayearth*. La consacrazione definitiva, anche fuori dai patri confini, arriva con *Card Captor Sakura*.

QUATTRO AUTRICI
Partite in undici (qualcuno dice anche dodici), dal 1993 le CLAMP sono in quattro e si distribuiscono i compiti produttivi delle loro opere.

MAGICHE! Sono facilmente reperibili anche on line le repliche delle bacchette magiche di Sakura. A sinistra: lo Star Wand della seconda serie; qui a lato lo Star Wand della terza serie. In basso, gadget irrinunciabili: dai costumi porta gioie alle bacchette magiche con Clow Card, Sakura Card e relativi libri agli economicissimi (ma sempre graziosi) ciondoli.

La seconda serie

La seconda stagione (episodi dal 47 al 70) in Italia fu trasmessa continuando a usare il titolo *Sakura, la partita non è finita*. Stavolta la giovane maga deve trasformare le Clow Card in modo che non usino più il potere del loro creatore, ma il suo, essendo Sakura la loro nuova padrona. A ostacolare la ragazza, inizialmente, troviamo un nuovo misterioso personaggio, Heriol Hiiragizawa, che utilizza due guardiani di nome Spinel Sun e Ruby Moon, controparti di Kero-chan e Yue.

Il nuovo avversario, reincarnazione di Clow Reed, il creatore del potere delle carte, ha raggiunto Sakura per fare in modo che la ragazza riesca a trasformare le carte in sue, prima che queste scompaiano. Prima di scoprire la sua reale identità, Syaoran, il catturacarte di origine cinese, vede Heriol come un rivale nella conquista del cuore di Sakura. Infatti, parallelamente alla missione di trasformare le carte, le relazioni interpersonali di Sakura e degli altri comprimari si sviluppano con inaspettati colpi di scena.

> Con *CCS* le CLAMP mescolano ogni declinazione del sentimento amoroso: quello tra genitori e figli, tra uomo e donna, tra uomo e uomo, e quello che genera le amicizie più durature...

La Speranza e il secondo film

Nel penultimo episodio Syaoran si dichiara a Sakura che nel finale usa il sentimento ricambiato per creare una nuova carta, quella della Speranza. Terminata in Giappone il 21 marzo del 2000, la seconda serie viene seguita da un film (Card Captor Sakura - The movie 2: The Sealed Card). Sakura è ormai una maga molto potente e le carte sono passate a lei. Nel lungometraggio vengono approfonditi i sentimenti tra lei e Syaoran, mentre la vicenda ruota attorno al terribile potere della misteriosa carta de Il Nulla, che può fare scomparire qualsiasi cosa.

The Power of Love

Le avventure di Sakura fin da subito affascinano i telespettatori. È proprio la struttura narrativa basata sulle prove che la protagonista deve superare a bucare la pagina disegnata prima e lo schermo poi, grazie anche alle animazioni di Madhouse, che riprendono fedelmente lo stile gra-

fico ricco di particolari tipico delle CLAMP. Il collettivo di mangaka impernia tutta la vicenda su un certo buonismo che però ha la funzione di mettere in risalto il tema principale, quello dell'amore, che è il vero e proprio marchio di fabbrica delle CLAMP.

Tutte le declinazioni dell'amore

In *CCS* le autrici mescolano sapientemente il sentimento amoroso in ogni sua declinazione: quello tra genitori e figli; quello tra uomo e donna; quello tra uomo e uomo; quello che genera solide amicizie. Le CLAMP mettono in scena delicatamente anche l'amore platonico e "senza età" tra un professore e una bambina delle elementari, compagna di Sakura. Tutti questi elementi emozionali vengono percepiti tra le righe dallo spettatore, conferendo così all'opera un originale e innovativo spessore che si combina perfettamente con gli elementi fantasy, meno originali ma comunque ben congegnati. Ogni personaggio ha un ruolo preciso e ogni mistero una spiegazione coerente ed accattivante.

SAKURA E SYAORAN
Al centro di tutto *CCS* c'è l'amore, tra cui spicca quello che nascerà pian piano tra Sakura e Syaoran. Il secondo film, da vedere dopo la fine della seconda serie, è incentrato proprio sulla dichiarazione d'amore che i due giovani si scambieranno con non poche difficoltà mentre c'è una terribile carta misteriosa da affrontare.

Venticinque anni di successi

Rispetto alla narrazione vista nel manga, forse l'anime sembra scorrere meno velocemente, anche se riesce a inchiodare lo stesso lo spettatore alla TV, tenendone viva l'attenzione. Nonostante alcune ripetizioni e alcuni eventi, che nell'economia della trama aggiungono ben poco, ancora oggi, un quarto di secolo dopo la prima messa in onda, *CCS* riesce a conquistare nuovi lettori e nuovi spettatori, non solo provenienti da quel pubblico giovanile femminile per cui l'opera era stata concepita inizialmente. In realtà *CCS* è ormai un vero e proprio cult senza tempo. ►

TOMOYO'S VIDEO DIARY SPECIALS

In occasione della pubblicazione delle serie in DVD, per l'edizione limitata sono stati realizzati tre brevi episodi di cinque minuti ciascuno, chiamati Tomoyo's Video Diary Specials. Questi brevi episodi speciali raccontano dei piccoli avvenimenti con protagonista Sakura mentre Tomoyo, com'è sua abitudine, riprende l'amica con la videocamera. Molto divertente il primo video in cui Sakura prova a cantare la canzone *Catch You Catch Me*, cioè l'opening dei primi trentacinque episodi dell'anime. Nel secondo Sakura viene ripresa insieme a Heriol mentre preparano dei cupcakes che finiscono per scomparire. Ovviamente verrà accusato Kero-chan, che nella serie ci ha fatto conoscere quanto è goloso. Il terzo si concentra invece su altri comprimari.

VERSIONE COMBO
Il primo film di Sakura pubblicato in una versione combo (Blu Ray+DVD) da Yamato Video. La confezione contiene anche un booklet e una maxi-card numerata da collezione.

La terza stagione lascia per cinque anni i fan con il fiato sospeso... Solo nella primavera del 2023 è stato annunciato un proseguimento della serie animata, senza però indicare una data di uscita

Il prologo alla terza serie

Dopo che i fan hanno invitato le autrici per anni a continuare le avventure di Sakura, in occasione dell'Anime Expo 2017, viene rilasciato un episodio speciale di trenta minuti dal titolo *Cardcaptor Sakura Clear Card – Prologue: Sakura to futatsu no kuma*. Questo episodio speciale riprende i finali delle prime due stagioni e introduce la terza, con Sakura che può finalmente riabbracciare Syaoran. Questo prologo in realtà mette in scena il finale originale del manga.

La terza serie venti anni dopo

Il 7 gennaio del 2018, va in onda in Giappone la terza serie, intitolata *Cardcaptor Sakura: Clear Card*: 22 episodi sempre realizzati da Madhouse. Sakura sogna una oscura figura incappucciata. Da quel momento tutte le sue carte diventano bianche e perdono i propri poteri. Alla ragazza non rimane che catturare delle nuove carte trasparenti. In un sogno successivo Sakura riceve una chiave che si trasforma nel suo nuovo bastone magico, ancora più potente. Al cast dei comprimari si aggiunge Akiho, una giovane studentessa che dopo avere girato diversi paesi, tra cui l'Italia, è arrivata in Giappone con il suo maggiordomo Kaito e il suo coniglietto di peluche Momo.

Misteri e Segreti

La terza serie porta alla luce nuovi misteri. Il fratello della ragazza sembra avere guadagnato anche lui dei poteri e la defunta madre Nadeshiko pare che custodisse un segreto connesso a una potente chiave magica proveniente dall'Inghilterra. Anche il maggiordomo Kaito non è in realtà ciò che sembra, è un mago rinnegato, ritenuto responsabile della scomparsa di un altro misteriosa oggetto magico. Gli episodi si concludono con la rivelazione dell'identità della figura incappucciata che tormenta i sogni di Sakura e con la certezza che la ragazza e Akiho siano in qualche modo legate tra loro magicamente.

IL FINALE DESIDERATO
Nel prologo della terza serie, quella delle Carte trasparenti, Sakura può finalmente riabbracciare Syaoran mettendo in scena il finale originale del manga.

La quarta serie

Il finale della terza stagione lascia per cinque anni i fan con il fiato sospeso. Nell'aprile del 2023, durante l'evento "Sakura Kakumei Matsuri" di Tokyo è stato annunciato un ulteriore proseguo della serie animata, senza però indicare una data di uscita ufficiale. L'unica notizia trapelata nel frattempo è che la quarta stagione si svolgerà un anno dopo gli eventi raccontati nella terza, quindi ci troveremo davanti a una Sakura tredicenne.

STAR COMICS
A sinistra nella pagina: la prima edizione italiana di *CCS* pubblicata da Star Comics dal 16 ottobre 1999, praticamente in concomitanza della messa in onda della prima serie TV su Italia 1; qui di fianco: la perfect edition di *Card Captor Sakura*, sempre pubblicata da Star Comics.

SAKURA IN ITALIA AGGIUSTAMENTI E CENSURE

Probabilmente in Mediaset ci si rese conto delle implicazioni narrative di Sakura solo dopo avere acquistato il prodotto. In fase di adattamento e doppiaggio, eseguito da Merak Film, furono apportate parecchie modifiche e Sakura fu presentata come quattordicenne. A subire i tagli più pesanti furono i rapporti tra i personaggi. Venne tagliata qualsiasi scena in cui Tomoyo manifesta per Sakura qualcosa di più di una semplice amicizia. Venne censurato ogni riferimento alla relazione tra Touya e Yukito. Il pasticcio più grosso è su Syaoran, che inizialmente dimostra un debole anche lui per Yukito. Nella versione originale si scopre che questa attrazione dipende dall'influsso dei poteri magici del ragazzo cinese. L'adattamento italiano presenterà Syaoran come innamorato di Sakura fin da subito, creando non poca confusione.

La degiapponesizzazione

Nell'adattamento italiano vengono annacquati i riferimenti al cosmopolitismo delle CLAMP, che trovano in Syaoran e Herol gli stranieri accolti in Giappone. Anche i riferimenti alla cultura e alla cucina del Sol Levante subiscono pesanti adattamenti. Nonostante questo però, *Card Captor Sakura* anche in Italia si è guadagnato un posto speciale nel cuore di più di una generazione di telespettatori. E chissà che un giorno non potremo vedere le prime due serie con un nuovo doppiaggio senza censure, ma fedele all'originale. ●

UNA FIGURA MISTERIOSA
Nel fotogrammi in basso a sinistra: la terza serie si apre con Sakura che sogna una misteriosa figura incappucciata. Da quel momento le sue carte diventano bianche e perdono i propri poteri. È l'inizio di una nuova avventura.

La messa in onda di Sakura in Italia fu abbastanza travagliata e alcune fonti riportano addirittura che Mediaset fermò la trasmissione con l'episodio 69, mandando solo in seguito il conclusivo episodio 70. Se avete memoria di questo accadimento, scriveteci. Il Drago vuole saperne di più!

I VIDEOGIOCHI DI SAKURA

Uno dei punti di forza di CCS è che la storia evolva riuscendo a rimanere sostanzialmente uguale a se stessa. La bravura delle CLAMP è anche nel creare opere che possono in realtà andare avanti all'infinito, pur presentando dei cambiamenti negli equilibri dei rapporti interpersonali tra comprimari. Il fatto che nella terza serie siano messe più in secondo piano le dinamiche emozionali è segno che il brand sia comunque coerente anche con i prodotti multimediali derivati. A Sakura tra il 1999 e il 2024 vengono dedicati ben undici videogiochi sviluppati per PC e console come Game Boy, PlayStation, WonderSwan, Dreamcast, Game Boy Advance e PlayStation 2. È interessante notare come questi videogiochi non siano stati distribuiti fuori dal Giappone e che negli ultimi venti anni, nonostante il brand sia ancora "caldo", non ne sono stati prodotti altri.

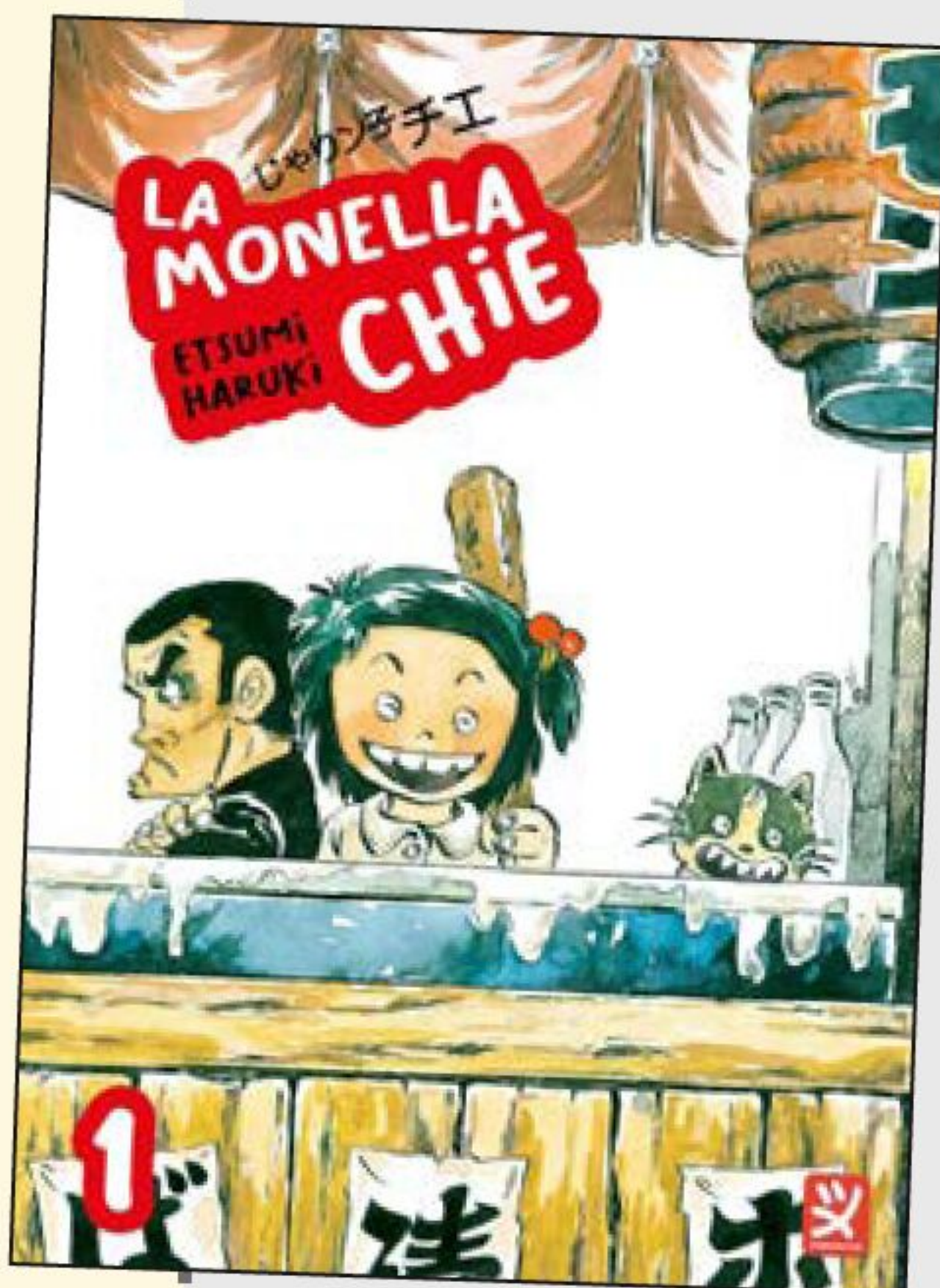
SCRITTE COLORE CARAMELLA
Un frame iniziale del gioco *Cardcaptor Sakura ~Tomoeda shogakko dai undoka*, uscito per Game Boy Color a ottobre del 2000.

a cura di **Alessandro Bottero**

LA MONELLA CHIE (serie in corso)

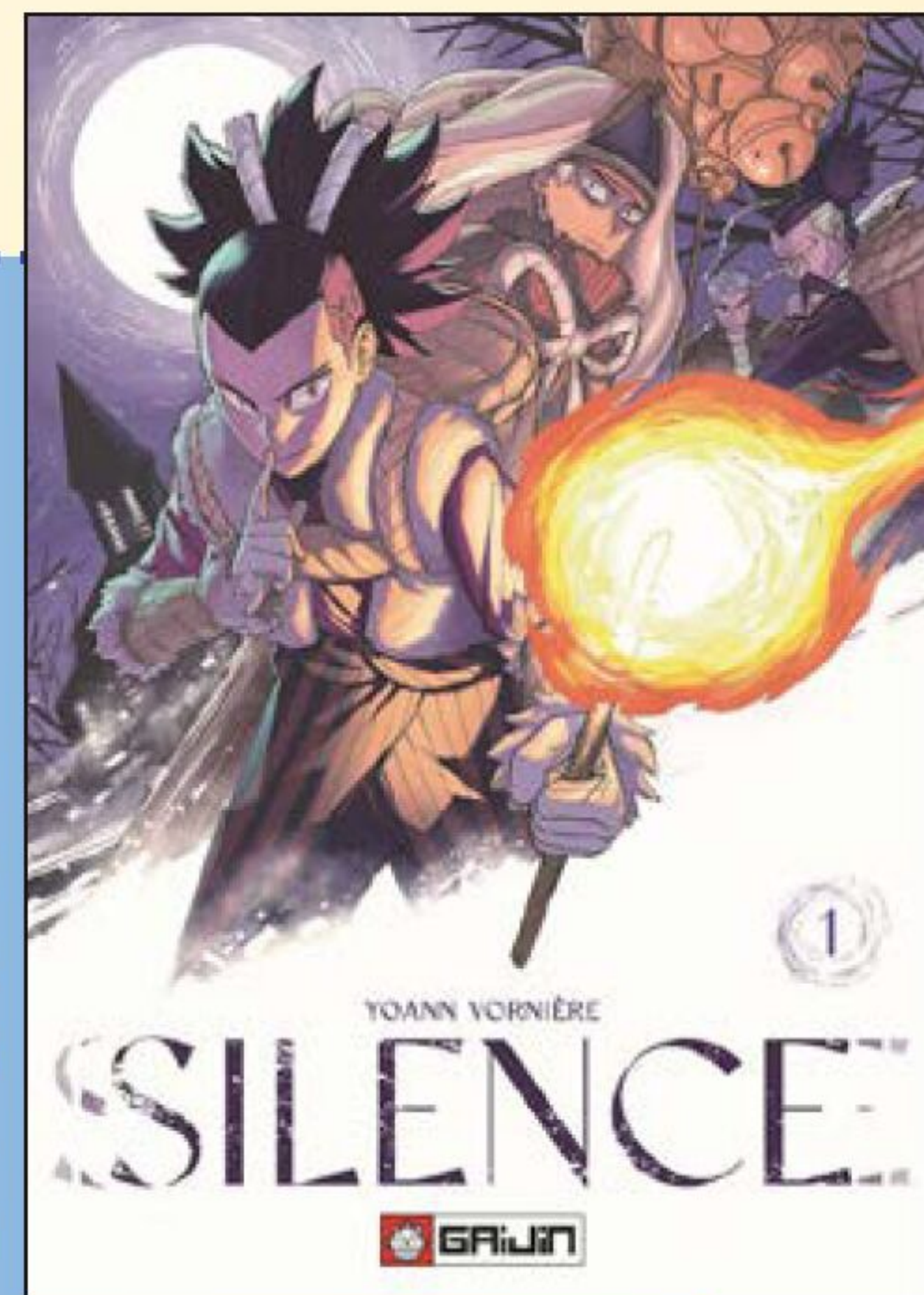
Etsumi Haruki

TOSHOKAN • € 7,90

Classico senza tempo, *La monella Chie*, come ci dice Davide Castellazzi nell'intro, è il perfetto portale per un Giappone ormai lontano e scomparso. Siamo a metà degli anni '70, e la piccola Chie si ritrova con un padre lavativo, che preferisce passare il tempo a giocare d'azzardo, piuttosto che badare a lei e al loro locale. Chie affronterà la vita, aiutata dai nonni e da Kotetsu, il suo gatto da guardia. Opera centrale nella storia del manga, anime di grande successo, e full immersion nel Giappone che esisteva e che oggi forse non esiste più. Consigliatissimo.

SILENCE (serie in corso)

Yoann Vornière

GAJIN • € 6,90

Gajin si conferma realtà interessante, che accanto ai *manwha* tiene uno sguardo sul mercato euromanga. *Silence* è una storia che in un certo senso si richiama ad *A Quiet Place*, film Sci Fi su un'umanità costretta al silenzio per sfuggire a invasori alieni. Qui però siamo all'interno del fantasy, e agli alieni si sostituiscono i mostri. Un cataclisma ha oscurato il Sole e nelle tenebre i mostri dilagano senza freno. L'unico modo per salvarsi è restare in... silenzio. Serie prodotta in Francia da Dargaud, *Silence* rispecchia in pieno i canoni manga fantasy. E dimostra che ormai la grammatica manga prescinde da confini o barriere nazionali.

ROSEN GARTEN SAGA 1 (serie in corso)

Fuji Sakimori - Bakotsu Tonooka

J-POP • € 7,50

Erotismo, spade magiche, eroi venerati, banditi spietati e la voglia pazza di far saltare tutte le regole della classica narrazione fantasy. Ecco gli ingredienti di *Rosen Garten Saga*, opera assolutamente fuori dagli schemi, e che fin dal suo apparire ha suscitato scalpore. Lynn, ragazza coraggiosa, vuole difendere a tutti i costi il suo villaggio e i suoi amici, attaccati dai banditi più feroci che esistano. E ad aiutarla ecco Siegfried, eroe mitico, che dona a Lynn la forza per essere un'eroina e qualcos'altro, che non osiamo svelare per non rovinare la sorpresa. Dissacrante, satirico, irresistibile.

NOSTALGIA DELLE DOJINSHI (volume unico)

Sawako Yamana

TOSHOKAN • € 6,90

Vero e proprio atto d'amore nei confronti del manga, inteso come libera espressione della creatività personale, questo *Nostalgia delle dojinshi* parla di tre amiche che iniziano a disegnare per esprimere se stesse e le scelte che la vita le porterà a compiere.
Le *dojinshi* sono opere realizzate e pubblicate in totale autonomia dagli autori, un qualcosa che in occidente potrebbe essere assimilato alle fanzine a fumetti, o alle autoproduzioni indie. Non esiste un controllo da parte di una casa editrice e gli autori sono totalmente liberi. Ed è questo forse ciò di cui ha nostalgia l'autrice della storia.

YoRHa: ASSALTO A PEARL HARBOR (serie in corso)

Yoko Taro - Megumu Soramichi

J-POP • € 6,90

Manga spin off dell'anime *NieR: Automata* che potremmo ritenere un prequel del gioco, ci porta nell'anno 11941, chiaro riferimento al 1941, anno dell'attacco a Pearl Harbour, con una Terra attaccata a sorpresa e invasa da alieni che usano biomacchine per radere al suolo le difese dell'umanità. Costretto a lasciare i pianeta, l'esercito terrestre dà vita auna contromisura: androidi guerrieri, in grado di combattere senza tregua. Tra questi guerrieri l'unità YoRHa, composta solo da androidi dalle fattezze femminili, è la più spietata ed efficace. Spetterà a lei tentare di riconquistare il nostro pianeta.

BLOSSOM, QUANDO SBOCCIANO I FIORI (volume unico)

D.S.

TOSHOKAN • € 6,90

Intersessualità. Tema stano per un fumetto vero? Eppure questa nuova proposta Toshokan ne parla, e ne parla in modo delicato e coinvolgente. Piccola gemma che arriva da Taiwan, sicuramente *Blossom* è uno dei prodotti più interessanti e forti usciti negli ultimi mesi. Seguiamo la storia di Yufan, bambina che scopre tutto un mondo dentro se stessa, un mondo che la società cercava di ridurre e incapsulare in etichette preconfezionate, passando dall'infanzia all'età adulta, in un percorso di crescita e consapevolezza di sé. *Blossom* è una prova che è possibile parlare in modo sereno e sincero di cose molto importanti, usando gli strumenti narrativi del fumetto. Complimenti.

KISS IT GOODBYE (volume unico)

Ticcy

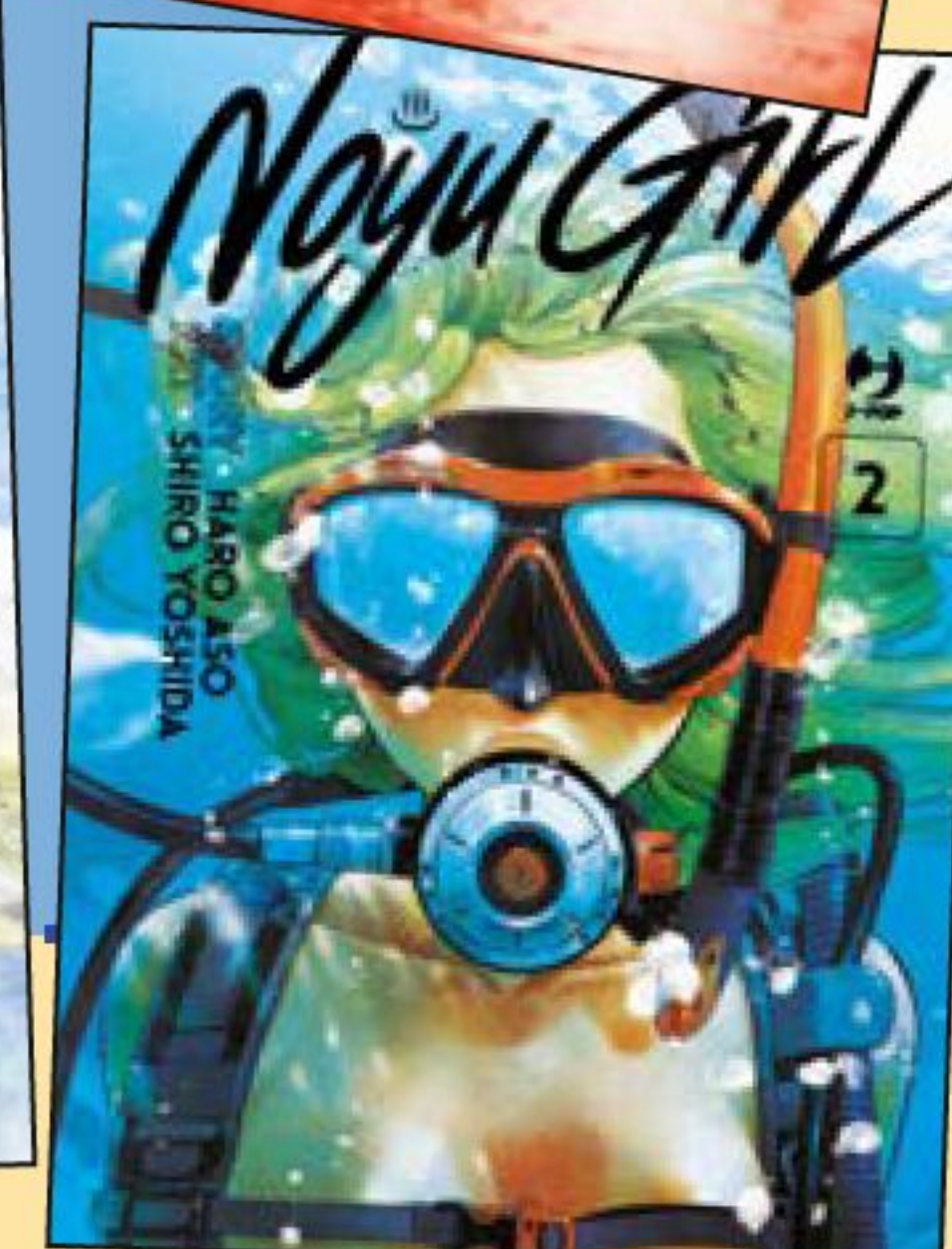
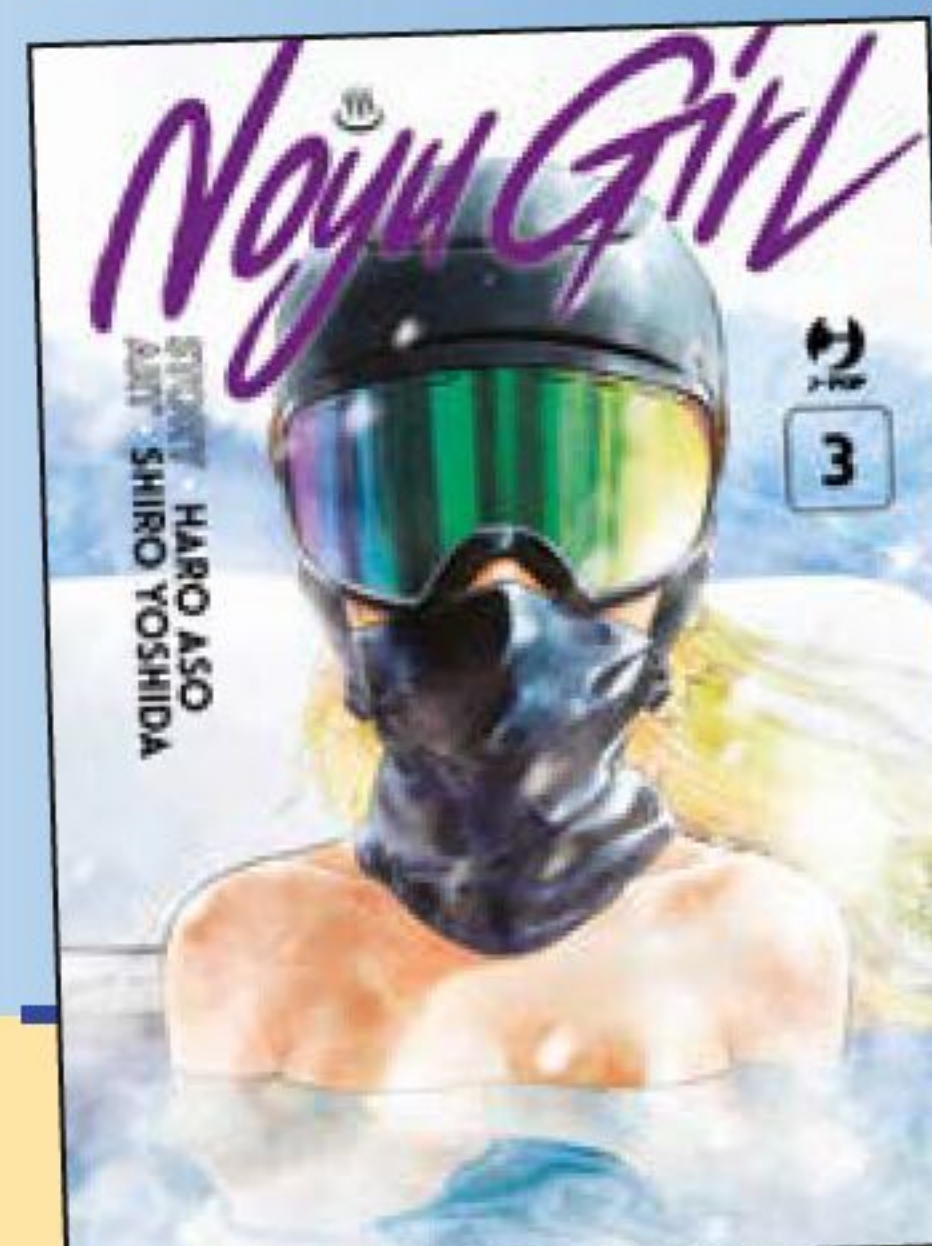
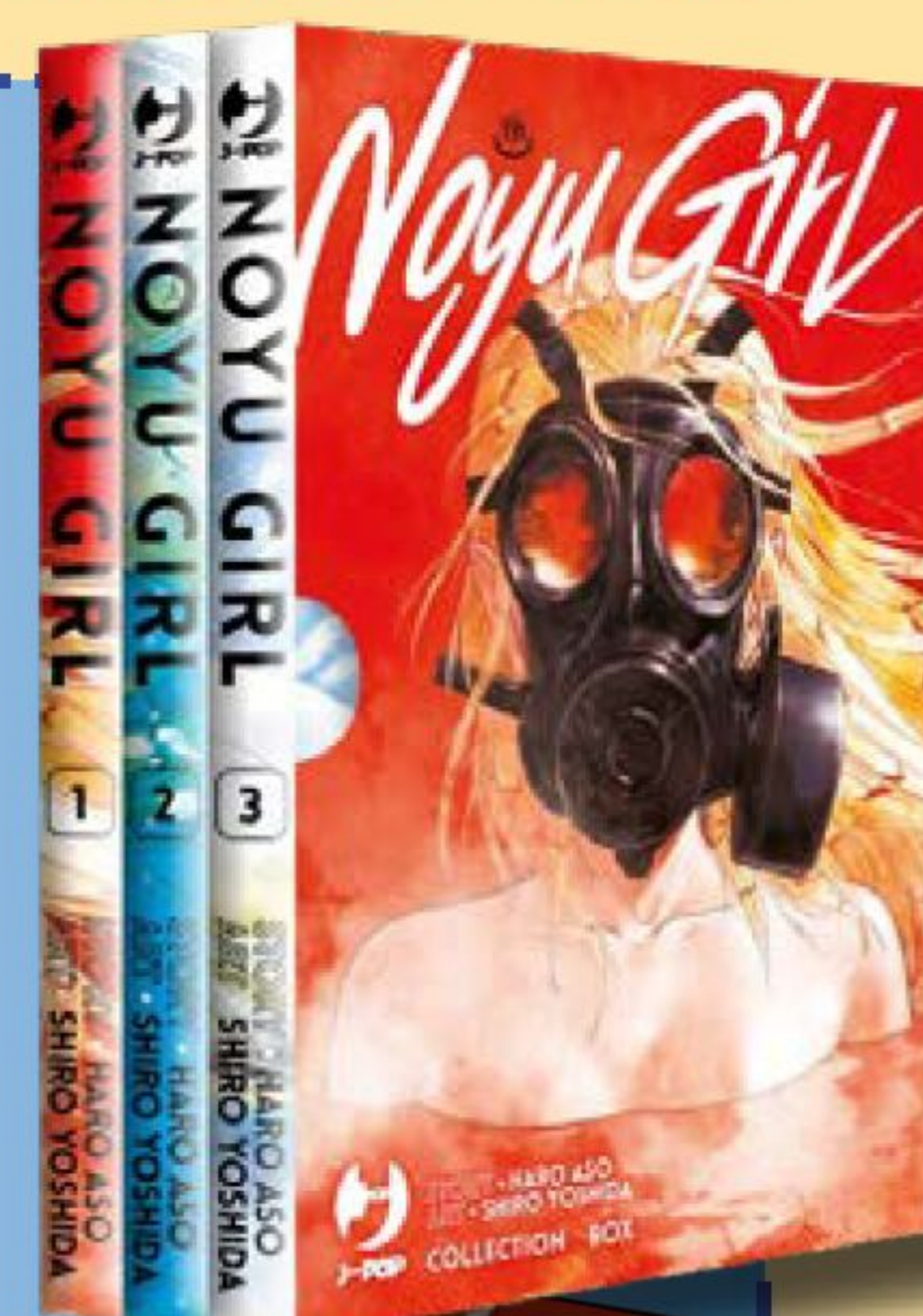
J-POP • € 16,00

Disponibile anche in edizione cartacea la serie Girl's Love *Kiss it Goodbye* di Ticcy, autrice italiana con migliaia di follower sulla piattaforma Webtoon. Due amiche d'infanzia si ritrovano dopo i tempi della scuola e si scoprono innamorate l'una dell'altra. Con la città di Kyoto come palcoscenico seguiamo le storie delle due protagoniste intrecciarsi in una serie di mosse sempre più vicine, fino alla conclusione che tutti sognano. Nominato dai lettori di Webtoon come *Best Slice of Life* sia nel 2021 che nel 2022, ecco l'occasione per scoprire un manga europeo attento alle piccole cose quotidiane e agli amori di gente normale.

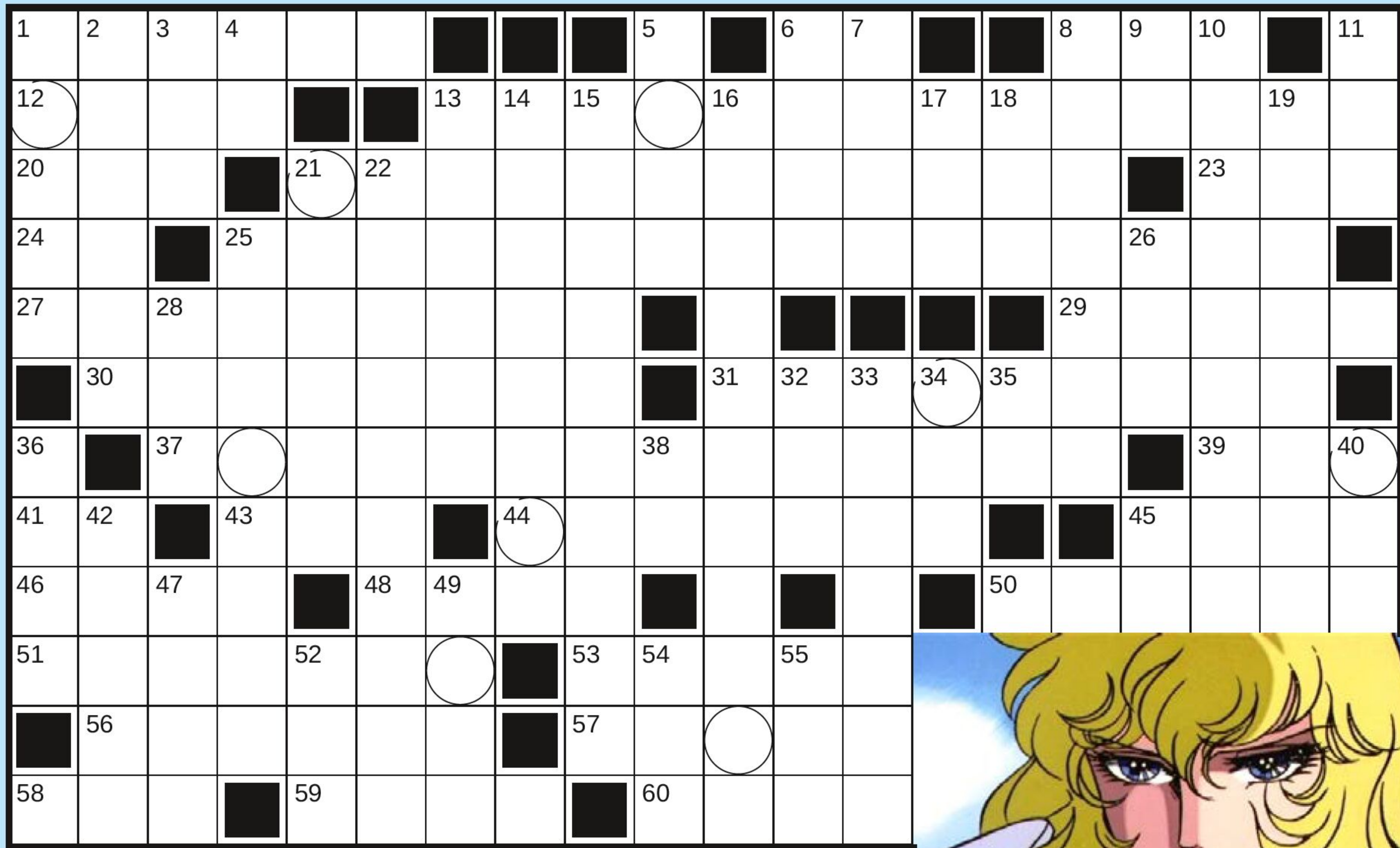
NOYU GIRL BOX (vol. 1-3 box da collezione)

Haro Aso - Shiro Yoshida

J-POP • € 22,50

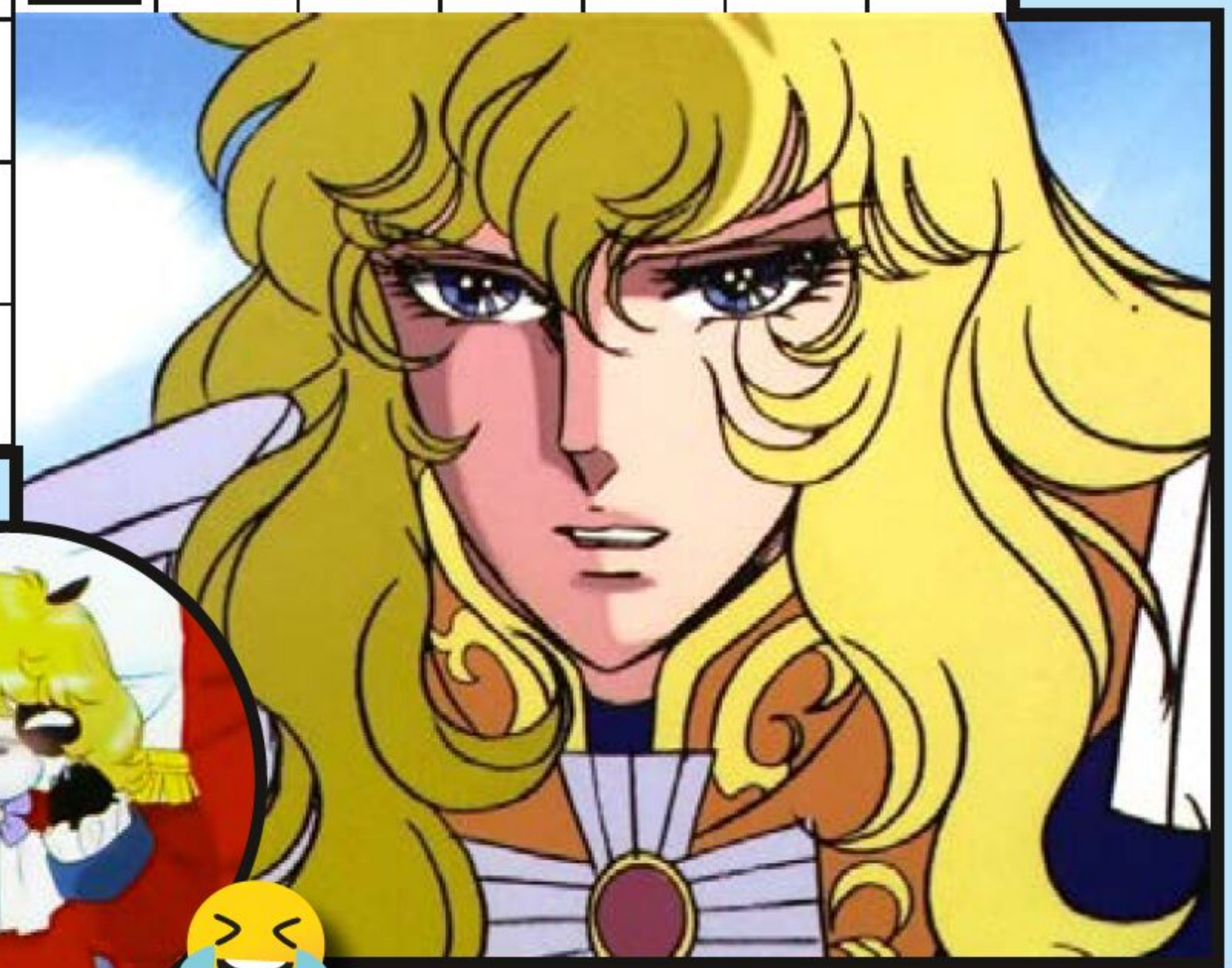
Miniserie competa in tre volumi. Seguiamo Hibari Otaka, appassionata ed esperta, alla ricerca delle terme selvagge più affascinanti al mondo. Le terme selvagge sono un luogo sospeso tra terra, acqua, aria e possono rivelarsi il portale per esplorazioni inaspettate del proprio sé più intimo. Dopo il grande successo di *Alice in Borderland* e *Zombie 100* un altro manga di Shiro Yoshida, che spiazza e travolge per la sua originalità. Ogni volume è arricchito dal Diario Ternale di Hibari, aneddoti e curiosità in parte frutto della creatività di Yoshida e in parte ricavati dalla natura stessa delle terme selvagge.

CRUCIOTAKU

Un cruciverba solo per veri otaku DOC. Una volta completato, nelle caselle con un cerchio si leggerà il nome del manga/anime al quale appartiene il personaggio raffigurato. OK, sì, lo sappiamo: l'avete riconosciuta tutti. E dite un po', saputelli, sapete anche dire chi è il personaggio raffigurato nel tondo?... Quello travestito, non il travestimento!

1	2	3	4			■	■	■	5	■	6	7	■	■	8	9	10	■	11
12 ○				■	■	13	14	15	○	16			17	18				19	
20			■	21 ○	22											■	23		
24		■	25													26			■
27		28							■		■	■	■	■	29				
■	30								■	31	32	33	34 ○	35					■
36	■	37	○						38							■	39		40 ○
41	42	■	43			■	44 ○							■	■	45			
46		47		■	48	49			■		■		■	50					
51				52		○	■	53	54		55								
■	56						■	57		○									
58			■	59				■	60										

ORIZZONTALI

1 La professione di Shizuma Akashi nel manga *You Are Double-O Eight* - **6** Una serie di *Dragon Ball* - **8** Vi lavora Ryu Sasakura in un manga - **12** Il titolo del manga che ha per protagonista Hijiriko - **13** Un disegnatore giapponese di manga (8,6) - **20** Ilaria per gli amici - **21** Il tiratore scelto in *Lupin III* (7,5) - **23** Il nome della Mizuhara, *la ragazza del baseball* nell'omonimo manga - **24** Le prime di Agumon e Betamon - **25** Un colpo violento nei *Cavalieri dello zodiaco* (7,2,7) - **27** Il professore che vive a Biancavilla, nella regione di Kanto (6,3) - **29** La... Family tra le classi Allenatori della quarta generazione di *Pokémon* - **30** Sportive come Ryoma Echizen - **31** Manga ambientato in una Tokyo post-apocalittica - **37** Un dipinto di André Derain (5,2,7) - **39** La Wallenstein principessa della spada - **41** Seconda e settima del Giappone - **43** Unione Economica Eurasiatica - **44** Versanti montani - **45** Il "Comics" festival catanese di fumetti - **46** Il manga... *Of the Blood Sea* - **48** Il fumettista Anindito - **50** È Piccolo in *Dragon Ball* - **51** Veste un tempo usata come cappotto - **53** Enunciazione di verità dogmatiche - **56** Concittadini di Gianna Nannini - **57** La vampira protagonista dell'omonimo manga - **58** La moneta giapponese - **59** Fiume e dipartimento della Francia - **60** Misura la situazione economica familiare (sigla).

VERTICALI

1 Shinichi Kudo, ... Conan Edogawa - **2** Un Pokémon pipistrello - **3** Il nome della Claymore numero 7 della generazione di Claire - **4** Fine di Hutton e Price - **5** Bevanda alcolica giapponese - **6** Arbusto orientale da cui si ricavano bacche - **7** Viaggio con allucinazioni - **8** Tutt'altro che burbera - **9** In testa ad Arale - **10** Scommessi nuovamente - **11** Segue *Black* in un manga - **13** Pianta che ricorda l'8 marzo - **14** Lo sono cinesi e giapponesi - **15** Manga seinen ambientato in Corea (3,3,4) - **16** Il petulante vicino dei Simpson (3,8) - **17** Si pagava prima dell'IVA (sigla) - **18** La Straussky protagonista di un manga sentimentale - **19** Piccolo scompartimento della casacca dove l'arbitro ripone i cartellini - **21** Ha 24 mesi di vita - **22** Mettersi in riga - **25** Il manga intitolato anche *Perfect Crime* - **26** Suffisso onorifico giapponese - **28** Medicina in breve - **32** Pescatrice di perle giapponese - **33** Una cifra... da paperoni - **34** Yacht Club Italiano - **35** Due lettere di Mr. Rime - **36** Città austriaca tra Salisburgo e Vienna - **38** L'inizio di *Citrus* - **40** Sua Altezza Reale - **42** Il manga con il contadino Keita - **45** Le prime lettere di *Ennead* - **47** Con *Bou* è un manga con lottatori di sumo - **49** Dirigeva la tonnara - **52** Il Mikage di *Blue Lock* - **54** Un soldato semplice al servizio di Danjyo - **55** Precede *Ragnarok* in un manga shonen.

A	C	I	M	A	T	L	O	C	I	F	F	I	D
T	E	G	D	A	G	E	N	T	I	L	E	T	I
T	R	I	M	P	R	O	V	E	R	A	T	O	S
R	O	F	A	C	O	L	T	O	S	O	V	E	C
A	A	T	S	I	U	R	T	L	A	O	W	K	E
Z	I	H	S	E	K	A	T	Y	L	A	C	O	N
I	O	S	H	I	Z	U	K	A	S	A	D	T	D
O	T	A	M	A	K	O	N	H	L	C	E	U	E
N	A	P	A	R	C	O	I	C	A	O	K	Z	N
E	N	I	R	N	A	N	I	M	E	G	I	R	T
R	U	G	E	O	N	O	B	I	T	A	S	O	E
A	T	R	T	R	B	I	O	R	U	T	U	F	R
T	R	O	E	A	A	L	E	S	R	T	G	E	U
N	O	N	B	R	S	R	E	R	U	O	I	N	T
E	F	G	E	O	I	C	A	M	A	N	G	A	N
M	S	O	S	O	R	U	A	P	I	T	E	V	E
E	M	S	O	R	T	S	E	A	M	A	U	O	V
L	E	Z	I	O	N	I	O	T	A	I	Z	I	V
E	T	N	E	G	I	L	L	E	T	N	I	G	A

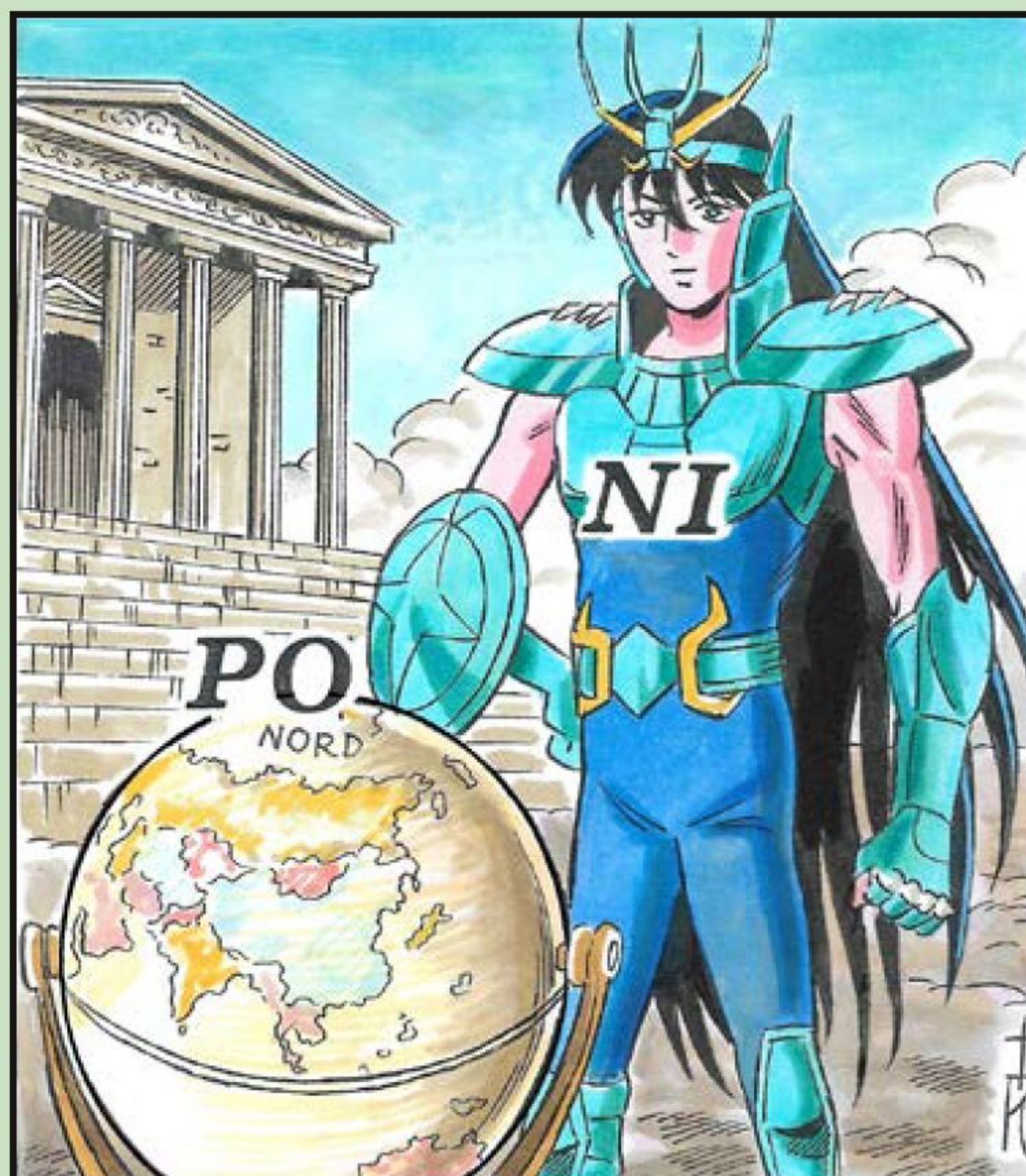
IL CRUCIPUZZLE DI DORAEMON

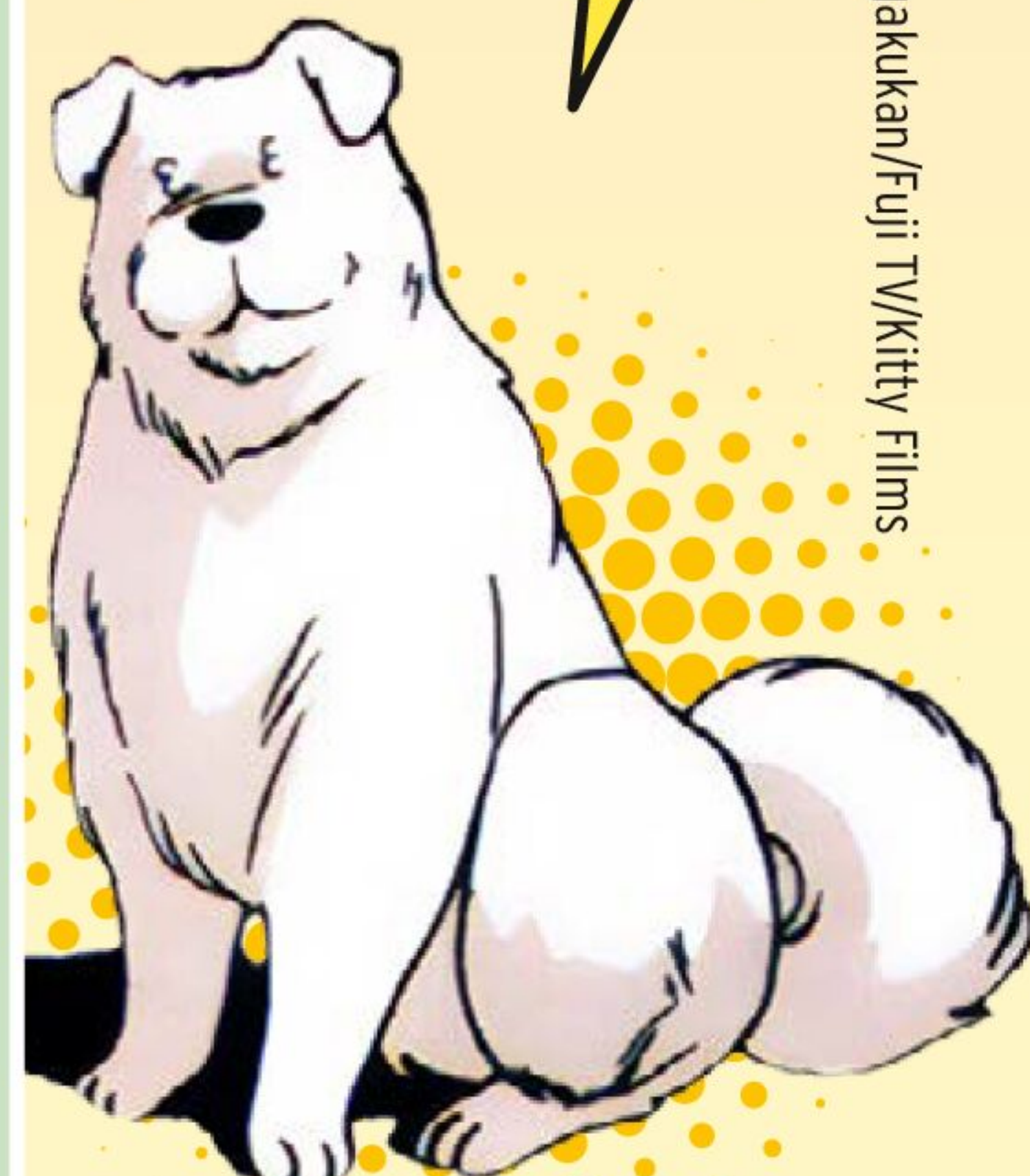
Cerca e cancella le parole della lista all'interno dello schema, che possono essere scritte in orizzontale, in verticale, in diagonale, dall'alto in basso e viceversa, da destra a sinistra e da sinistra a destra. Le lettere che restano, ti daranno il nome della città e del quartiere in cui è ambientato l'indimenticabile *Doraemon*. (5,6)

AIUTARE
ALTRUISTA
AMICA
ANIME
ATTRAZIONE
AVVENTURE
CALCIO
CAMBIARE
DEKISUGI
DIFFICOLTÀ
DISCENDENTE
ELEMENTARE
FACOLTOSO
FORZUTO
FUTURO
GADGET
GATTO
GENTILE
GIOVANE
IMPARARE
INTELLIGENTE
LEZIONI
MAESTRO
MANGA
NOBITA
PARCO
PAUROSO
PIGRO
PORTA
PROBLEMI
RIMPROVERATO
ROBOT
SEWASHI
SFORTUNATO
SHIZUKA
SOGNO
SUNEO
TAKESHI
TAMAKO
TASCA
VIZIATO
VOLANO

REBUSEIYA

di James Hogg

1 - Rebus (7 5)

2 - Rebus (8 5)

LE SOLUZIONI SONO A PAGINA 98, BAU!

LUPIN III PER (QUASI) TRE

Manga, serie TV, lungometraggi, OVA, videogiochi: *Lupin III* ha avuto di tutto, anche film live action. E ben più di uno. Ecco la storia dei suoi due film (e mezzo) e dell'inevitabile omaggio pop del cinema italiano.

di **Alessandro Bottero**

Lupin III è uno dei personaggi cult del mondo anime/manga. Nel 2014 *Mania.com* l'ha inserito al n.8 nella classifica dei personaggi più iconici anime, mentre otto anni dopo (2022), era al n.15 della classifica dei migliori personaggi anime di tutti i tempi. *Lupin III*, o *Rupan Sansei* per chi ama l'originale, debutta come manga, scritto e disegnato da Monkey Punch (pseudonimo di Kazuhiko Kato), il 10 agosto 1967 su «Weekly Manga Action». Le avventure di questa prima serie proseguono fino al 1972, con un'interruzione di due anni tra 1969 e 1971.

Manga, anime e poi...

Non è questo il luogo dove parlare a fondo della storia di questa serie, ora per noi è importante porre alcuni punti fermi: 10 agosto 1967, prima pubblicazione come manga; maggio 1969, sospensione della prima serie; 12 agosto 1971, ripresa della serie; 24 ottobre 1971, trasmissione prima puntata in TV di Le avventure di *Lupin III*; 26 marzo 1972 fine delle trasmissioni della prima serie anime; 27 aprile 1972 conclusione della prima serie manga. A livello di animazione a quel punto si ferma tutto. Fino al 1977, quando arriva in TV le nuove avventure di *Lupin III* non esiste altro. Solo il manga. Anzi, no, esiste qualcosa di diverso... un film semidimenticato, un live action prodotto quando non esisteva nemmeno l'idea di Live Action.

FIAT 500
Una scena da *Lupin III - il film*, del 2014. Giacca verde e cravatta intonata all'iconica Fiat 500, tanto amata dagli appassionati di tutto il pianeta.

Il primo film

Parliamo di *Lupin III e la strategia psicocinetica*, film del 1974 diretto da Takashi Tsuboshima e interpretato da un cast che mescolava attori noti come Kunie Tanaka (Jigen Daisuke), più volte nominato per i Japan Academy Award, che poi vinse nel 1993 come miglior attore non protagonista, e Yuki Meguro, anni dopo (1980) nel

cast della miniserie TV *Shogun*, Eiko Ezaki che dà corpo a una Fujiko Mine che a volte sembra sotto effetto di funghetti magici, e nomi più da richiamo col pubblico giovanile, come Maria Anzai, che nel 1974 – prima del suo ritiro dalle scene nel 1978 - era una delle Idol più in voga, e che appare in una scena come "borseggiatrice misteriosa".

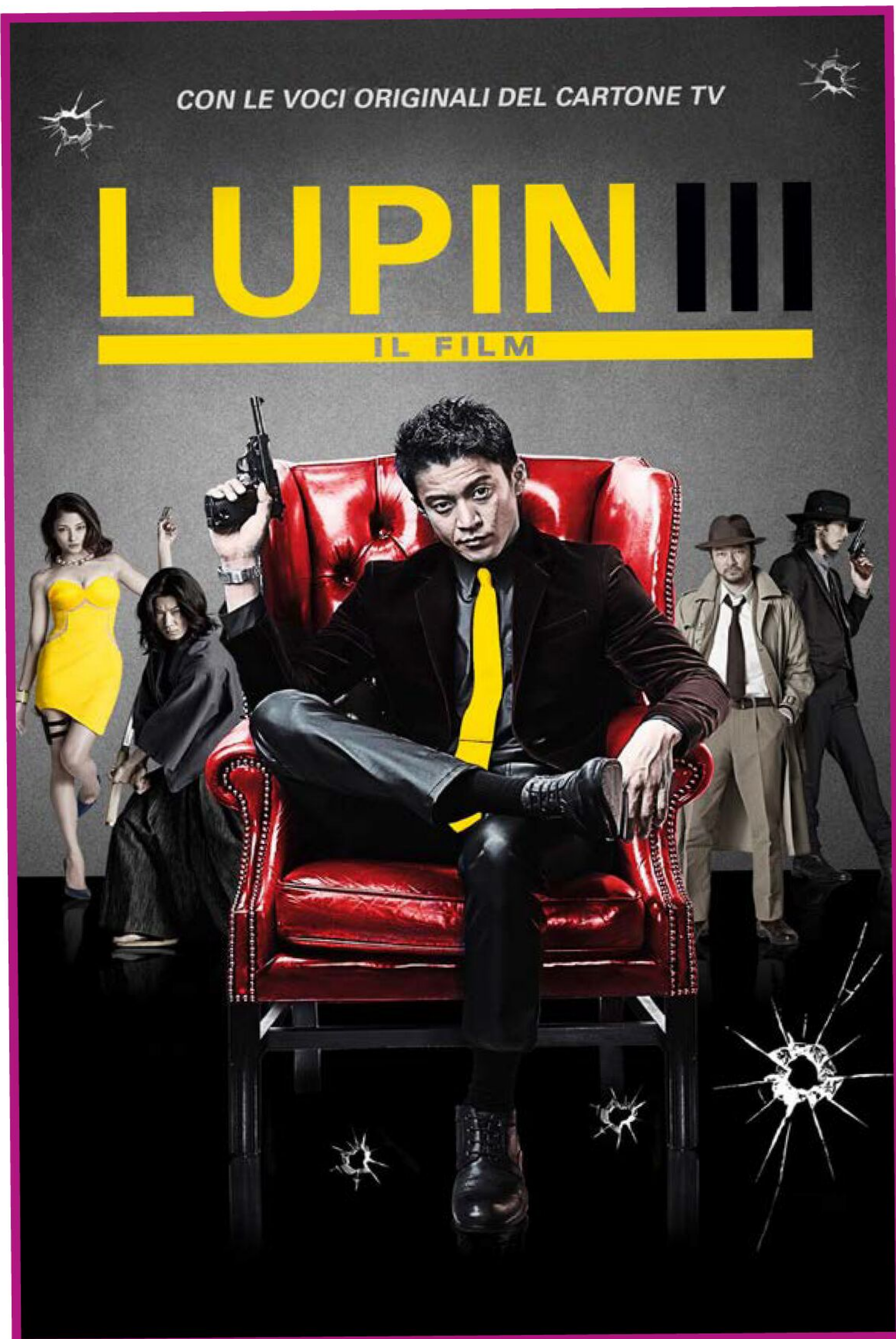
Strategie vincenti?

Il film, distribuito in Giappone nel 1974 e in Italia solo nel 2009 direttamente in DVD da Yamato, diede ai fan giapponesi del personaggio, in attesa della seconda serie anime, qualcosa da vedere. Non fu un successo epocale, con un incasso complessivo di 883 milioni di yen. Complessivamente un risultato accettabile per un *b-movie*, ma non tanto da spingere a realizzare seguiti. La trama del film era sinceramente deboluccia, anzi più di un critico ha scritto che in alcuni passaggi la mancanza di logica narrativa lascia quasi ammirati, se fosse una scelta voluta.

La storia si richiama come atmosfere alla prima serie anime, e potrebbe essere collocata nei primissimi anni di carriera come ladro di Lupin III. Nel cast dei comprimari infatti manca Goemon e l'ispettore Zenigata non ha ancora definito il suo look (non usa il tipico capello a falda larga). Brevemente potremmo definirlo un *coming of age* di Lupin III e del suo gruppo: Il clan dei Lupin è stato quasi sterminato in una lotta contro il Clan Maccherone, e l'ultimo sopravvissuto Jigen Daisuke, è alla ricerca dell'ultimo esponente dei Lupin, per ricostituire il Clan e sconfiggere i Maccherone. Il film segue Lupin III in questo percorso da criminale solitario a erede della tradizione dei Lupin, via lungo la quale incontra Fujiko, si allea con Jigen e inizia un rapporto di amore-odio con Zenigata. Scena super cult al minuto 57, con Lupin III che vaga di notte e incontra sei suore. All'improvviso le suore buttano il saio e si tramutano in una gang, che si esibisce un balletto in stivali, hot pants e giubbotti di pelle, tutte rigorosamente in nero.

FUJIKO LOVE
Anche nelle versioni al cinema Fujiko è una presenza che non passa inosservata. Sotto: la Fujiko del 2014, interpretata da Meisa Kuroki; a destra: nel primo film (1974) con il sorriso di Eiko Ezaki. A voi quale piace di più?

40 anni dopo

Le strategie – psicocinetiche o meno – portarono sicuramente fortuna a *Lupin III* come anime (serie TV film, OVA e altro ancora), ma per 40 anni nessuno vide più un Lupin III in carne ed ossa (a parte, nel 2008 in Italia, quando si vedette qualcosa di molto simile, ma di questo parleremo dopo). Per ora restiamo nel campo dei live action ufficiali. I fan dovettero aspettare fino al 2014. Se 40 anni prima il taglio era da quasi parodia di un thriller spionistico, con personaggi di contorno macchiettistici e qualche scenet- ►

ta pruriginosa (non siamo troppo lontani dal cult *Ku fu? Dalla Sicilia con furore* del 1973) ora il taglio è molto più cupo.

Il secondo film

Lupin III – Il Film ambisce a essere un neothriller, con un eroe non comico che fa cose di azione, o meglio uno che fa cose di azione, e poi ha anche scene comiche. Anche stavolta il film, diretto da Ryuhei Kitamura e interpretato da Shun Oguri (Lupin III), Tetsuji Tamayana (Jigen Daisuke), Go Ayano (Goemon) Meisa Kuroki (Fujiko) e Tadanobu Asano (Ispettore Zenigata), si concentra sull'inizio della carriera di Lupin III. Ma a differenza del 1974 qui non esiste un clan Lupin sterminato dai Maccherone. Esiste una società segreta di ladri, dove gli anziani mettono alla prova i membri giovani ordinando furti di oggetti particolarmente preziosi. Lupin III è uno di questi membri giovani, ma desidera lasciare l'organizzazione e crearsi una carriera in solitaria.

Attraverso scontri a fuoco, tradimenti, contro tradimenti, accordi con la polizia e scene di lotta molto Hong Kong style, il gruppo canonico di Lupin III, Jigen e Goemon si forma. Fujiko è la *femme fatale* che stuzzica Lupin e non gli si concede mai, mentre Zenigata vorrebbe avere una vita tranquilla con Lupin III ma si rende conto che non potrà fare a meno di dargli la caccia. Commercialmente questo Lupin non si può definire un flop: a fronte di un budget di 10 milioni di dollari, gli incassi finali sono stati di 22.3 milioni di dollari, più che soddisfacenti anche se non un successo pieno. Se invece ci spostiamo sul versante "cri-

NEOTHRILLER
Azione, vendetta, mafia, sparatorie: costato 10 milioni di dollari, il secondo Lupin III visto al cinema ne ha incassati poco più di 22. Non è andato benissimo, ma nemmeno male. Ne vedremo ancora altri? Noi scommettiamo di sì. Lupin III non ha finito di stupirci, nemmeno come live action.

Impietosa la stroncatura di alcuni critici su *Lupin III - Il film*. Vale dunque la pena vederlo? Male non fa, ma che nessuno si aspetti un capolavoro!

tica" le cose sono molto diverse. La quasi unanimità dei commenti degli addetti ai lavori sono stati negativi. Una in particolare è interessante.

Dopo la prima a Tokyo il 30 agosto 2014, molti critici si lamentarono perché la maggior parte dei dialoghi erano in inglese con sottotitoli. Questa voglia di mercato occidentale secondo molti aveva appiattito la recitazione, perché il cast aveva dovuto recitare in presa diretta in inglese, perdendo così quasi tutte le intonazioni e le inflessioni della lingua madre. Particolarmente spietato fu Yuichi Maeda che nella sua rubrica di recensioni online diede al film 3 stelle su 10. La critica di Maeda si può sintetizzare così: "Se cerchi di rendere tutto cool, alla fine tutto diventa volgare". Vale la pena vedere *Lupin III - il film*? Male sicuramente non fa, ma non aspettatevi un capolavoro.

Spin off

Per quanto subito dopo l'uscita del film le voci di un possibile sequel girarono impazzite, a oggi non si è visto nulla. Però nel 2023 qualcosa si è mosso. Il 13 ottobre 2023 sulla piattaforma Prime Video è uscito *Daisuke Jigen*, film live action, nel quale Tetsuij Tamayana riprende il personaggio di Jigen, in una storia che lo vede protagonista, ma senza apparizioni di Lupin, Goemon, Fujiko o Zenigata. Il film è disponibile in versione originale con sottotitoli in italiano, e tutto sommato è un buon thriller action, dove Jigen Daisuke deve proteggere una bambina, Oto, da nemici che la vogliono morta. Cercatelo e dategli un'occhiata.

BASETTE FOREVER

Ne abbiamo accennato nell'articolo qui di fianco, ed è ora di dedicargli qualche doverosa riga di testo... Nel 2008 il regista Gabriele Mainetti – lo stesso che nel 2015 firmerà il magnifico *Lo chiamavano Jeeg Robot* – ha realizzato un cortometraggio intitolato *Basette*, dove Antonio, criminale romano, mentre giace morente dopo una rapina finita male, ripensa alla sua vita nei panni di Lupin.

Valerio Mastandrea è il Lupin III più convincente di tutti quelli visti finora, anche più dei live action ufficiali, Marco Giallini è un Jigen accettabile, pur con una barba posticcia che grida vendetta, mentre Flavio Insinna nei panni di Zenigata è troppo sopra le righe. Comunque un omaggio fatto col cuore, e che paradossalmente – a nostro insindacabile giudizio, e su questo fateci sapere cosa ne pensate – è fino a oggi il migliore live action di Lupin III mai realizzato... in attesa del prossimo, che di sicurò arriverà.

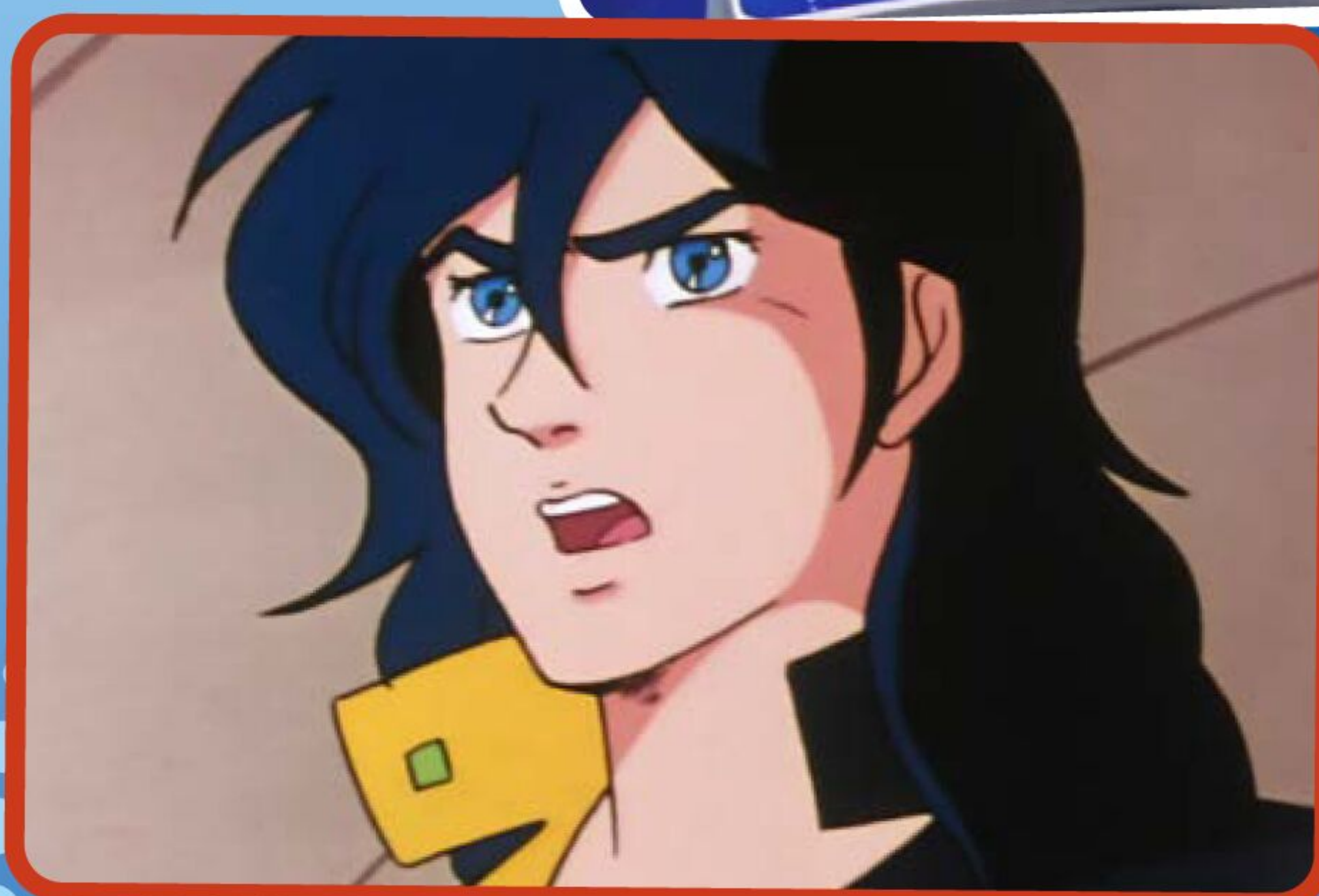
IN GIACCA ROSSA
A sinistra: a nostro avviso, Valerio Mastandrea è il Lupin III più convincente tra quelli apparsi, fino a oggi, al cinema.

Il segreto di Baldios

di Fabrizio Ponciroli

Nell'anime *Baldios*, assistiamo alla sanguinosa battaglia tra l'armata di Aldebaran, guidata dal crudele Gattler, e le forze della Terra, capitanate dal Baldios. L'invasione si è resa necessaria poiché le truppe di Gattler sono alla ricerca di una nuova casa nello Spazio, dopo che S-1, il loro pianeta, è stato compromesso a causa di catastrofiche radiazioni. La Terra è il pianeta perfetto dove ricominciare. I terrestri però non vogliono arrendersi e, anche grazie all'aiuto di Marin, abitante di S-1 e pilota del Baldios, lottano per respingere l'armata di Aldebaran.

Pur di conquistare la Terra, Gattler ricorre a soluzioni drastiche. Con forti esplosioni nucleari, arriva a far sciogliere i poli. La Terra si ricopre quasi completamente d'acqua, muoiono 3,5 miliardi di terrestri. Ma attenzione! Guardando il nuovo volto della Terra inondata d'acqua, sia Gattler che Marin si accorgono che, in realtà, la Terra è S-1 sono lo stesso pianeta. "Avete abbandonato S-1 e avete navigato attraverso una distorsione spazio-temporale", spiega la professoressa della base Blue Fixer a un esterrefatto Marin.

Ciò significa che i terrestri sono gli antenati di S-1 e stanno combattendo una guerra contro i loro discendenti. Ma non basta. La situazione peggiora pure... "Pagando con la propria vita, il comandante Bannister ha, momentaneamente, salvato la Terra dalla contaminazione radioattiva": sono queste le parole della voce narrante alla fine dell'ultima puntata "Il lungo meriggio della Terra". Ecco, *momentaneamente*, perché il destino non si può cambiare ma questa è un'altra storia. ●

PASSATO E FUTURO
Dall'alto in basso: i cieli rossi del morente pianeta S-1, in pratica è la Terra del futuro, che Marin ha abbandonato, viaggiando in una distorsione spazio-temporale. Chiude la sequenza il sacrificio del comandante Bannister.

RANSIE la strega

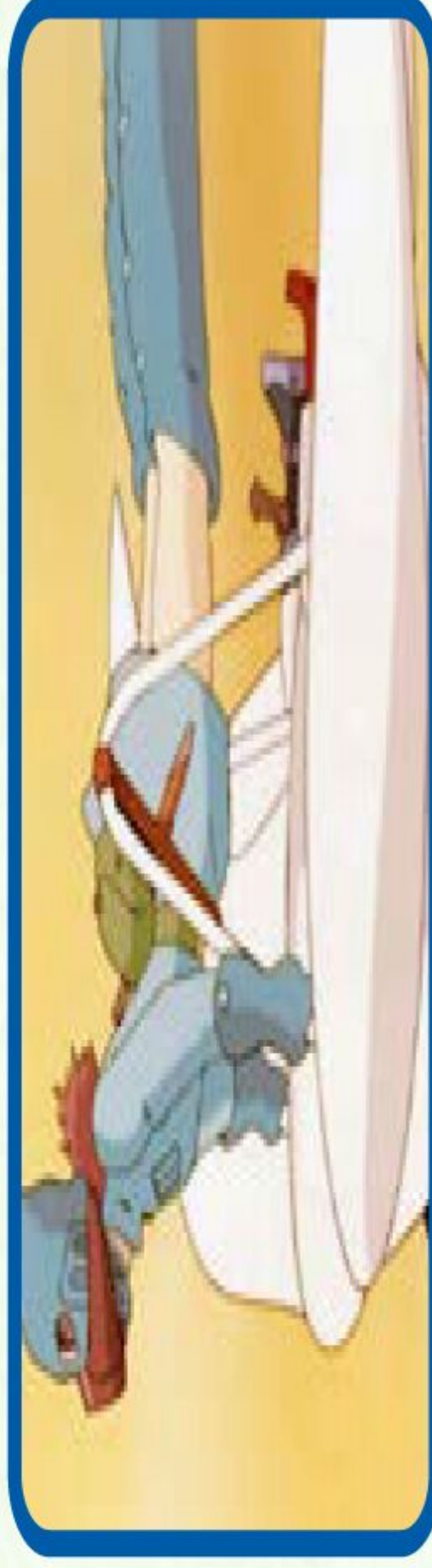
Ransie è una ragazzina apparentemente normale, che in realtà nasconde origini infernali. Suo padre è infatti un vampiro e sua madre una donna lupo. Col passar del tempo però, la piccola scoprirà di essere in grado di assumere le sembianze di chiunque la morda. Le cose si complicano quando Ransie si innamora pazzamente di un compagno di scuola...

Genere: Commedia
Titolo originale: Tokimeki Tonight
(Emozione notturna)
Anno: 1982/83
Produzione: Group Track per Toho

Tratto dal manga di: Koi Ikeno
Episodi: 34
Sceneggiatura: Toshio Okabe
Regia: Hiroshi Sasagawa

JAPAN MAGAZINE TV

RANSIE la strega

NAUSICAÄ
della Valle del vento

A un millennio dalla guerra nucleare, la Terra è coperta da una foresta tossica inabitabile e i pochi abitanti vivono in zone ristrette di terreno incontaminato. Nausicaä è la coraggiosa principessa di una di queste zone, detta "la Valle del Vento", e questo film ne racconta le avventure.

Genere: Fantasy
Titolo originale:
Kaze no tani no Nausicaä
Anno: 1984- Produzione: Top Kraft
Copyright: Nibariki/Tokuma
Shoten/Hakuhodo/Toei

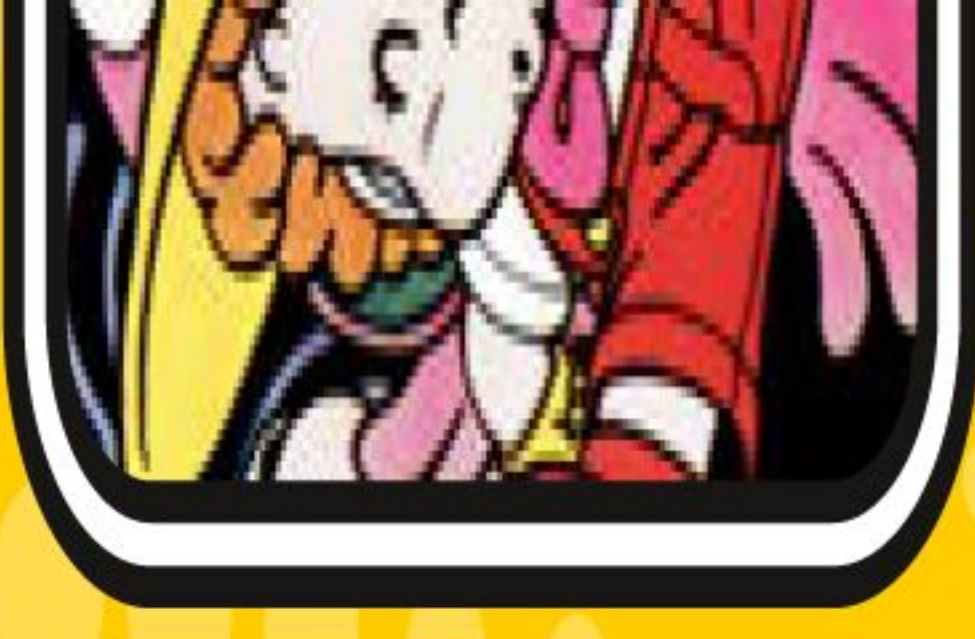
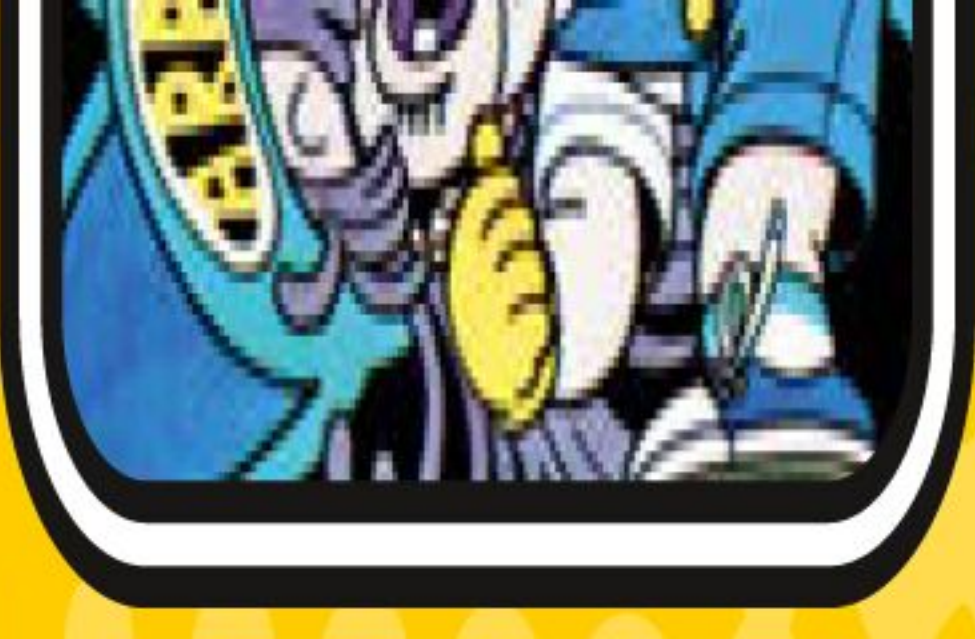
Tratto dal manga di: Hayao Miyazaki
Minuti: 118
Prodotto da: Hayao Miyazaki
Character Design:
Hayao Miyazaki e Kazuo Komatsubara

NAUSICAÄ

JAPAN MAGAZINE TV

NAUSICAÄ

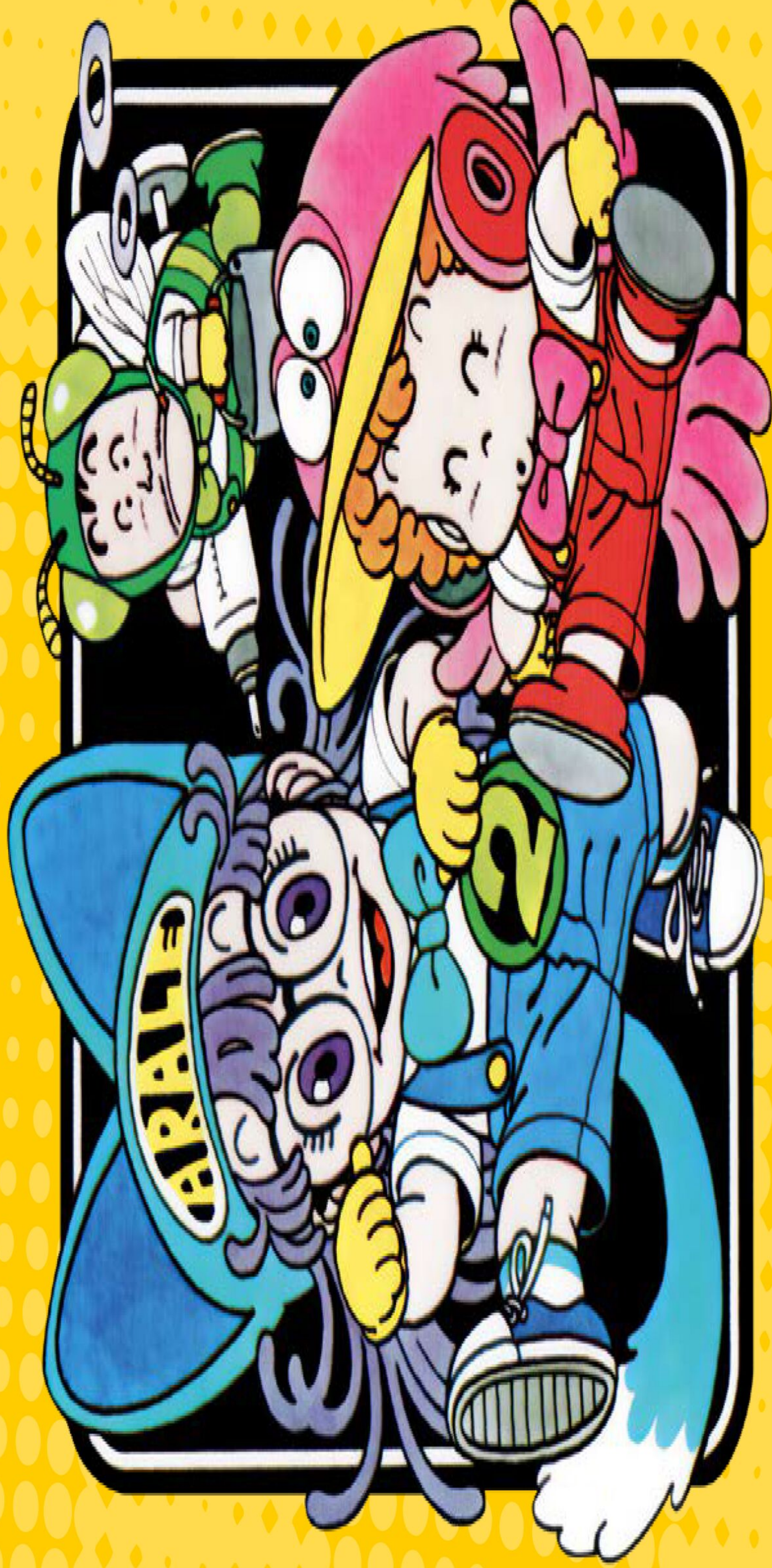
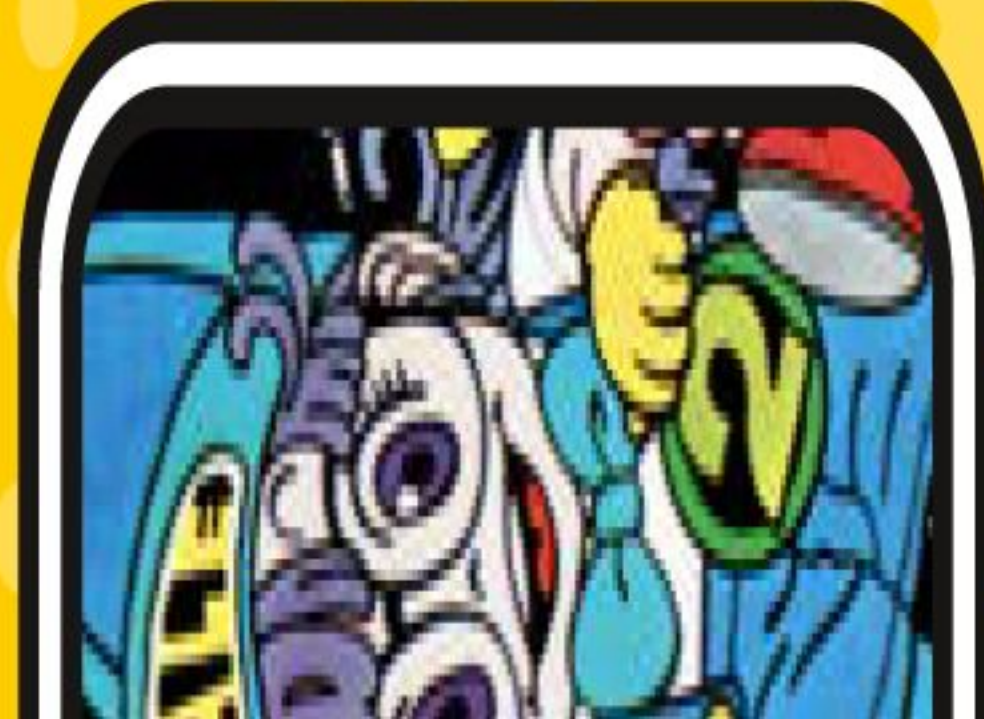
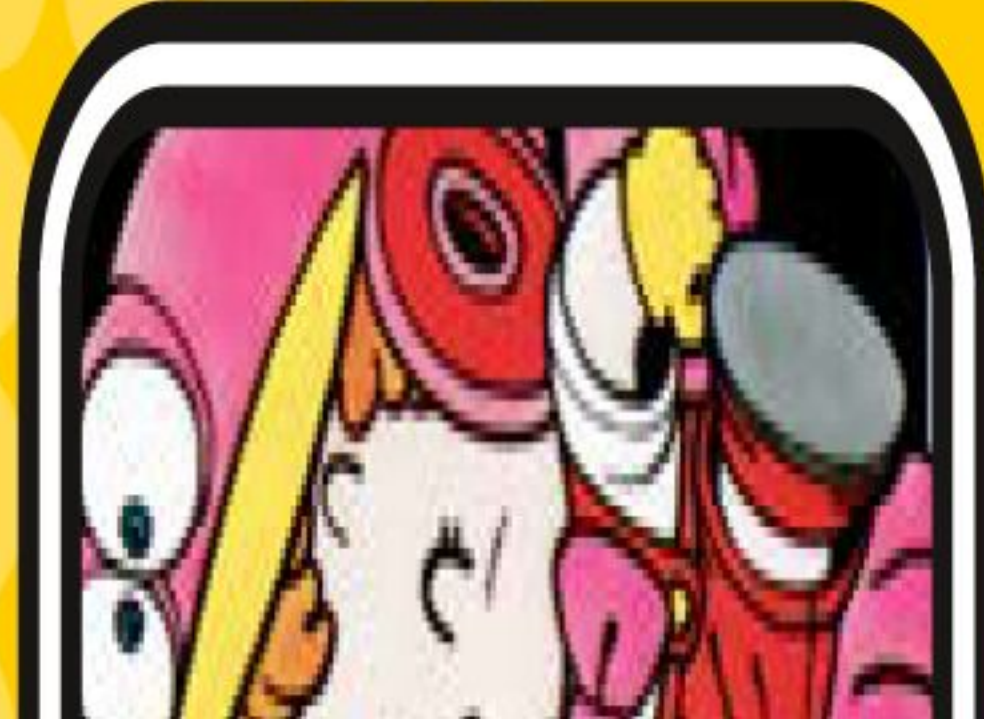
della Valle del vento

NAUSICAÄ della Valle del vento

**Il dottor Slump è un inventore pazzo che vive a Pinguin Village, un tranquillo paesino che verrà messo letteralmente sottosopra da una bambina-robot di nome Arale, da lui costruita, dotata di sensazionali poteri, che ha però una prerogativa predominante:
cacciarsi continuamente nei guai, trascinando chi la circonda in mirabolanti e sgangherate avventure.
Questo cartone è uno fra i primi a sfruttare il filone umoristico-demenziale, che ne ha fatto uno dei capolavori dell'animazione giapponese moderna.**

Genere: Comico
Titolo originale:
Dr. Slump & Arale-chan
Copyright: Toei Doga
Anno di produzione: 1981/86
Tratto dal manga di Akira Toriyama

Regia: Minoru Okazaki
Supervisione disegni: Minoru Maeda
Scenografie: Mataharu Urata
Musica: Shunsuke Kikuchi
Produzione: Keizo Shichijo
Episodi: 243

JAPAN MAGAZINE TV

Dottor Slump & Arale

Dottor Slump & Arale

NEL PROSSIMO NUMERO...

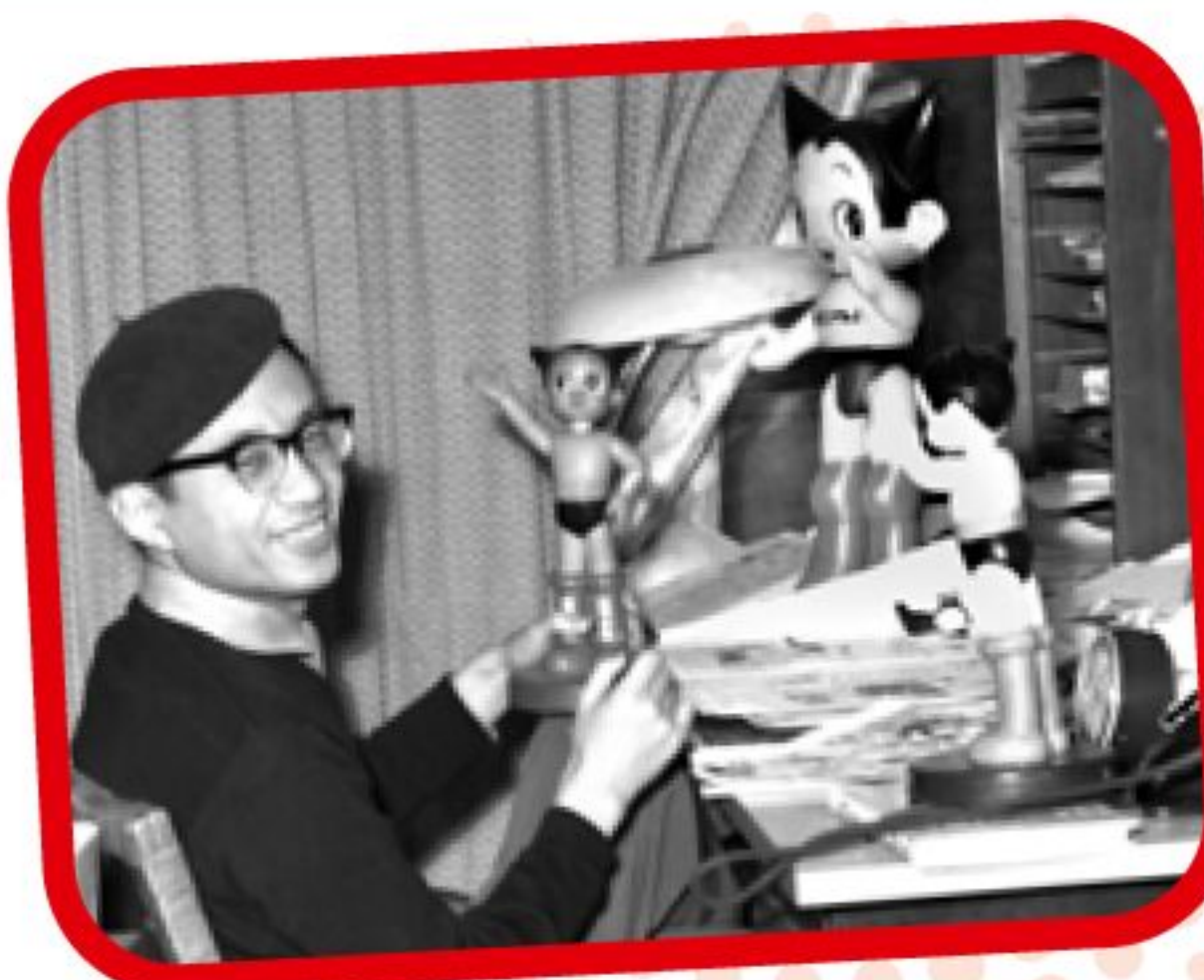
15 SAMURAI

Dalle frequenze anni '90 di Italia 7 a oggi: storia e storie di una serie rimasta nel cuore di tanti appassionati!

Ieri & oggi... Sailor Moon

La guerriera della Luna tra serie storica e reboot moderno: pro e contro (e curiosità) delle due incarnazioni di un mito!

IL "DIO DEI MANGA"

Kimba, Astro Boy, Zaffiro... Osamu Tezuka e l'uomo che ha "inventato" il manga moderno e ispirato un'intera generazione di incredibili autori.

SOGNANDO IL GIAPPONE

Terza tappa: la bellissima prefettura di Tottori, famosa per le sue dune di sabbia e per essere la città natale di Conan, il detective con gli occhiali.

SOLUZIONE GIOCHI

CRUCIOTAKU

A	G	E	N	T	E	■	■	■	S	■	G	T	■	■	B	A	R	■	C
L	O	V	E	■	■	M	A	S	A	N	O	R	I	M	O	R	I	T	A
I	L	A	■	D	A	I	S	U	K	E	J	I	G	E	N	■	P	A	T
A	B	■	F	U	L	M	I	N	E	D	I	P	E	G	A	S	U	S	■
S	A	M	U	E	L	O	A	K	■	F	■	■	■	■	R	A	N	C	H
■	T	E	N	N	I	S	T	E	■	L	A	B	Y	R	I	N	T	H	■
L	■	D	O	N	N	A	I	N	C	A	M	I	C	I	A	■	A	I	S
I	N	■	U	E	E	■	C	R	I	N	A	L	I	■	■	E	T	N	A
N	O	A	H	■	A	R	I	O	■	D	■	I	■	J	U	N	I	O	R
Z	I	M	A	R	R	A	■	C	R	E	D	O							
■	S	E	N	E	S	I	■	K	A	R	I	N							
Y	E	N	■	O	I	S	E	■	I	S	E	E							

"LADY OSCAR"
Il personaggio accanto a Lady Oscar è Genma da Ranma ½

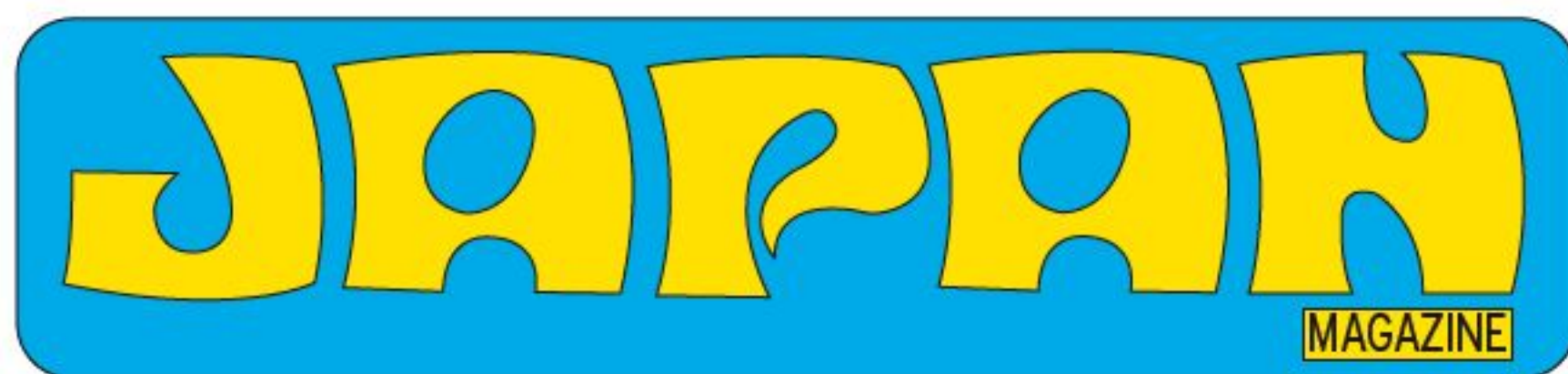
CRUCIPUZZLE

A	C	I	M	A	T	L	O	C	I	F	F	I	D
T	E	G	D	A	G	E	N	T	I	L	E	T	I
T	R	I	M	P	R	O	V	E	R	A	T	O	S
R	O	F	A	C	O	L	T	O	S	O	V	E	C
A	A	T	S	I	U	R	T	L	A	O	W	K	E
Z	I	H	S	E	K	A	T	Y	L	A	C	O	N
I	O	S	H	I	Z	U	K	A	S	A	D	T	D
O	T	A	M	A	K	O	N	H	L	C	E	U	E
N	A	P	A	R	C	O	I	C	A	O	K	Z	N
E	N	I	R	N	A	N	I	M	E	G	I	R	T
R	U	G	E	O	N	O	B	I	T	A	S	O	E
A	T	R	T	R	B	I	O	R	U	T	U	F	R
T	R	O	E	A	A	L	E	S	R	T	G	E	U
N	O	N	B	R	S	R	E	R	U	O	I	N	T
E	F	G	E	O	I	C	A	M	A	N	G	A	N
M	S	O	S	O	R	U	A	P	I	T	E	V	E
E	M	S	O	R	T	S	E	A	M	A	U	O	V
L	E	Z	I	O	N	I	O	T	A	I	Z	I	V
E	T	N	E	G	I	L	L	E	T	N	I	G	A

CHIAVE – La città e il quartiere nel quale è ambientato Doraemon (5 - 6): TOKYO - NERIMA

REBUSEIYA

Soluzioni: 1. Mur ET, Toro TTO = Muretto rotto - 2. PO polo, Siri o NI = Popolosi rioni

JAPAN MAGAZINE

Mensile - Prezzo di copertina 6,90 €

La divisione Comics di Sprea pubblica anche Anime Cult e PSM

Direttore editoriale: Alessandro Agnoli
Coordinamento editoriale: Clarissa Cuzzocrea

Editing e consulenza tecnica: Vincenzo Perrone
Hanno collaborato: Alessandro Bottero, Miki Moz Capuano, Cosmo e Luke (Latte e Cartoni), Emmanuel Grossi, James Hogg, Giorgio Messina, Maurizio Iorio, Leone Locatelli, Alessandro Marinai, Fabrizio Ponciroli, Giorgia Vecchini, Viola Zorzi
Impaginazione: Ivan Ricci
Impaginazione fotoromanzo: Andrea Climinti, Massimiliano D'Affronto (8x8 Srl)
Poster di II e III di copertina, e centrale Sailor Moon: Marco Albiero
Poster centrale Maison Ikkoku: Pino Ieno

Sprea S.p.A.
Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Italia
P.I. 12770820152 - Iscrizione Camera Commercio 00746350149

CDA: Luca Sprea (Presidente), Alessandro Agnoli (Amministratore Delegato), Giulia Spreafico (Divisione Digital), Stefano Pernarella

ADVERTISING, SPECIAL PROJECTS & EVENTS
Segreteria: Emanuela Mapelli - Tel. 02 92432244 - emanuelamapelli@sprea.it

SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL
Sonia Lancellotti, Luca Majocchi - Tel. 02 92432295
distribuzione@sprea.it - 351 5582739

ABBONAMENTI E ARRETRATI
Abbonamenti: si sottoscrivono on-line su www.sprea.it/japanmagazine
abbonamenti@sprea.it Tel: 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
Il prezzo dell'abbonamento è calcolato in modo etico perché sia un servizio utile e non in concorrenza sleale con la distribuzione in edicola.
Arretrati: si acquistano on-line su www.sprea.it/arretrati
abbonamenti@sprea.it Tel: 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
329 3922420

FOREIGN RIGHTS
Paolo Cionti - Tel. 02 92432253 - paolocionti@sprea.it

SERVIZI CENTRALIZZATI
Art director: Silvia Taietti
Grafici: Alessandro Bisquola, Nicole Bombelli, Tamara Bombelli, Nicolò Digiuni, Marcella Gavinelli, Luca Patrian
Coordinamento: Chiara Civilla, Tiziana Rosato, Roberta Tempesta, Silvia Vitali
Amministrazione: Erika Colombo (responsabile), Irene Citino, Desirée Conti, Sara Palestra - amministrazione@sprea.it
Ufficio Legale: Francesca Sigismondi

Japan Magazine, testata registrata al tribunale di Milano il 21.09.2005 con il numero 623. ISSN 3034-8706
Autorizzazione ROC n° 6282 del 29/08/2001
Direttore responsabile: Luca Sprea

Distributore per l'Italia: Press-Di Distribuzione stampa e multimedia S.r.l. 20090 Segrate (MI)
Distributore per l'Estero: SO.DI.P S.p.A. Via Bettola, 18- 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. +39 02 66030400 - Fax +39 02 66030269 - sies@sodip.it - www.sodip.it

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

ISBN: 979-12-8137-094-4
9 791281 370944